

軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
2001 Fantasy Style
15 2 期
2001 / DECEMBER 12月
究極GAME館 未來新品詳細探訪
現代少年回到三國的傳奇
三國群俠傳
三國人物傳記又一章
傲世蒼龍趙雲傳
動人的蔚藍世界之戀
聖女之歌
最有趣的益智冒險再現 富甲天下3
最新幻想風角色扮演
最初幻想
尋秦記
劇情完全攻略
讓你成為戰國第一霸主
攻略圖書館 遊戲過關最佳指南
超時空英雄傳說III 狂神降世 關卡詳細解析
烈日奇俠傳 金扇篇完全攻略
創世紀戰3 過關戰術指南
文明III 從眾多文明中脫穎
遊戲劇場 全新開幕首映
櫻花大戰同樂會
巨星登場現場重現
每月國民大獎
台灣P-4電腦
持續放送中
2001年資訊月
大方送
AMD Athlon XP
其它大獎熱烈爭取中！
ISSN 1605-2722 12
9 771605 272000
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
香港 HK $55 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12



將中國古典名著紅樓夢的情思歡愛變成張愛玲式的淋漓痛快
把世代交替的掙扎苦悶與學校沒教的男女情事講個清楚明白
中國正要走入另一個年代，
我們的愛情，也正要展開．．．
那一個清晨天光影，
彼一個晌午黃昏雨，
又一個夜闌深閨夢．．．
我們就在這個婆娑世界裡反覆貪圖著自己的愛戀．．．．
京華風雲
紅樓續夢
情未終　夢正濃　寸寸相思與君同

熱烘烘的資訊月，搶搶滾的AMD

勁舞辣妹，讓你看的熱
香濃咖啡，讓你喝的熱

ICRT 活力 DJ 與你同樂，熱鬧氣氛，讓你熱到受不了，
有吃有拿，買再送超猛好禮，晚來就搶不到囉!!!

2001 資訊月－
最好康 AMD 好禮大方送

不但有ICRT的活力DJ所主持的 Open studio，來現場就有免費的香濃咖啡喝，不要錢的贈品送給你，在會場各經銷商處購買 AMD 產品，還有酷炫超ㄅㄧㄤ、的搶手好禮等你來拿！

AMD 熱力補給站：

AMD 為回饋其愛用者，只要消費者在資訊月期間，到位於會場內的「AMD 熱力補給站」攤位，填寫資料成為 AMD 愛用者俱樂部的會員，AMD 就請你喝一杯香醇濃郁的熱咖啡！

AMD 好禮獎不完：

資訊月期間，只要你在現場各經銷點購買任一款 AMD CPU 或內建 AMD CPU 之電腦，AMD 就送你愛不釋手的酷炫好禮一份，機會難得，千萬把握！

活動參加辦法：

持產品保固卡（加蓋店章）及發票，填妥「AMD 好禮兌換券」並繳回展場內「AMD 熱力補給站」，即可兌換 AMD 酷炫好禮一份。



美商超微半導體有限公司台灣分公司授權代理商：

建達國際	(02) 8912-6000
威健實業	(02) 2659-0202
新加坡商安富利	(02) 2516-7303

AMD Athlon™ XP 處理器　　Discover Performance　Discover AMD





2001資訊月全省AMD熱力補給站攤位資訊：

台北：12/1-12/9　台北世貿中心（包含一館與二館）
台中：12/14-12/19　台中第七期重劃區國家音樂廳預定地
高雄：1/6-1/14　高雄台糖物流園區







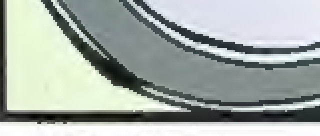
WingMan® 互動遊戲裝置系列

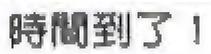
準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？
擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，
將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。
從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！

截稿最前線

國王還沒到雜誌社，所以大家都在混

出場人物
老編
沙蕾納
阿雷斯
魔王
藍斯洛
國王
仙人

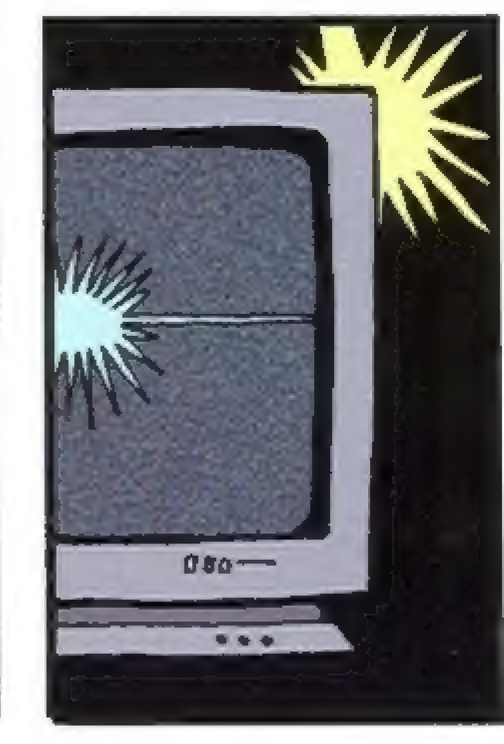




時間到了！

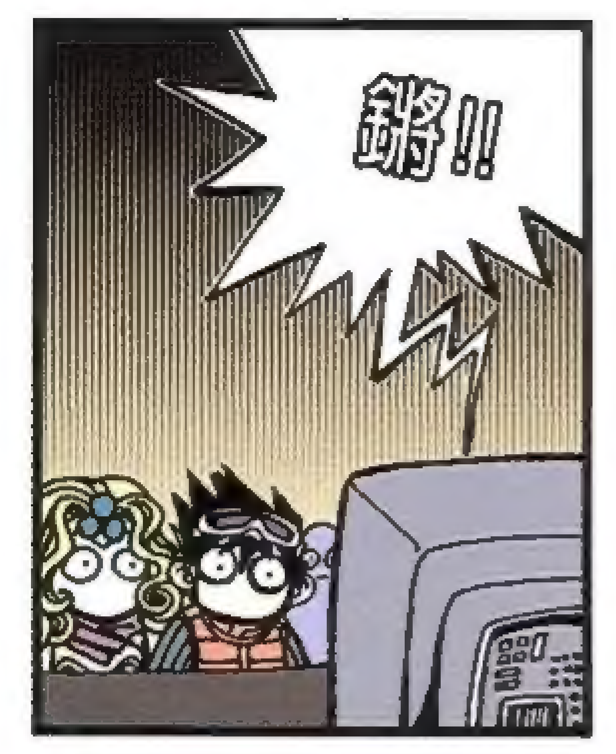




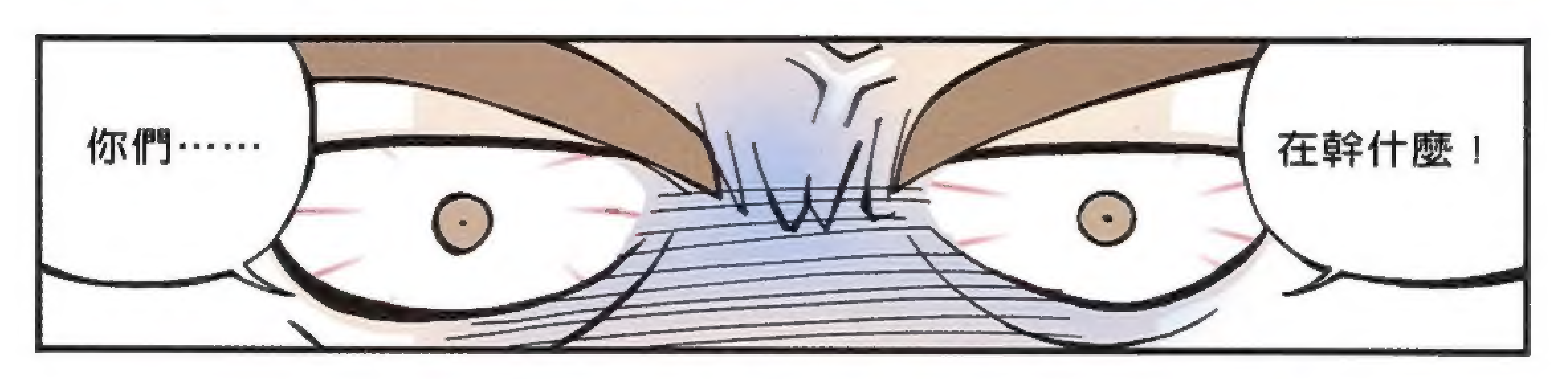


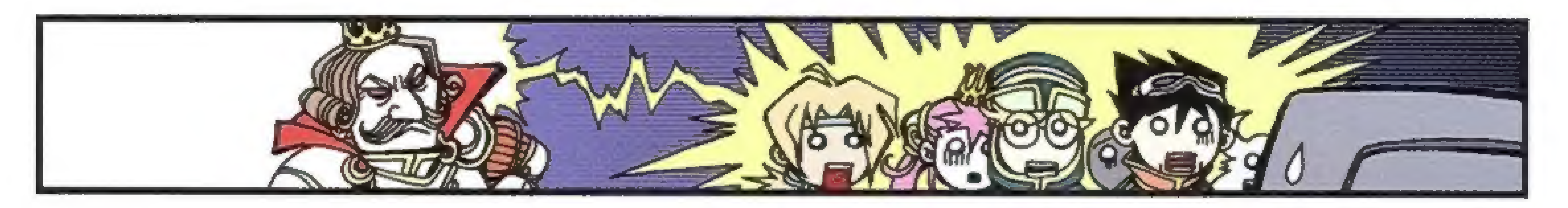




















於是，可憐的電視被查封了，在國王的監督下，大伙也終於開始全力趕稿了，只是，這期真的能準時出刊嗎？

安德烈斯王國 地理概述



石盤遺跡

位於遠離大陸海上的小島上，遺跡由刻有文字石盤排成，奇妙的是，每個月石盤上的文字都會顯示不同文字內容，文字的敘述竟會在中間最大的石盤之上呈現影像。

預言之塔

於大陸沿岸的海角一隅，賢者在此經由潮汐與天象的變化來預言遊戲產品生產完成的時間



漫遊者的旅店

位於大陸道路上的交匯點，勇者阿雷斯痛失城堡後開的旅店。所有的漫遊者會在歇息，並公布自己的遊記與心得。

遊戲劇場

位於王城大道新開幕的劇場。會定期演出一些有關遊戲的劇目供人民觀賞。有時也會舉辦一些活動，是國民休閒娛樂的最佳選擇。



歐茲鐵匠鋪

著名的鐵匠大師歐茲在此研究各式的軟硬體裝備，並定期發佈消息，提供國民資訊

攻略圖書館

位於森林中，遊戲仙人研究室附近，是國王為了尊崇遊戲仙人，為其所蓋的圖書館，專門收藏與遊戲攻略相關的文件資料。

p 334-337

秘技開發室

位於攻略圖書館內，專門收藏與遊戲秘技相關的文件資料。遊戲仙人並會在此接受國民有關秘技方面的投稿，並給予錄取者獎勵。



世界瞭望台

位於山頂最高的絕壁之上，賢者在此利用神奇的望遠鏡，觀測東洋與西洋各國的遊戲石盤製作狀況。目前由於望遠鏡損害，竟只能往東邊看。



魔王的洞窟

位於山腳下的一個神秘洞穴，傳說中魔王就棲息於此。一些對王國不滿的人會在此聚集，並發表批評言論，藉由魔王的力量來散佈。





軟世王城

索特國王與蕾蕾公主的居所，為富麗堂皇歐洲中古風味的城堡，城堡內的議事大廳，會定期公布遊戲的排行榜及公告。

p 52-53

皇家藏寶庫

皇家珍藏各式各樣財寶的地方。在這裡的寶物都是用來獎勵有特殊貢獻的國民，只要國民在某一項特殊能力中有表現，都有機會獲得寶物。

p 54-55

皇家畫室

位於王城內的另一展覽室。這裡是全國畫師發揮的天地，只要畫出好的作品經評選後，便能在此展覽。表現良好的畫師並能逐步升級，成為皇家的御用畫師。

p 200-201

遊戲極品堂

位於王城城堡內的展覽室之一。此處為展示自有歷史以來，最受歡迎、最具代表性、最值得人民們供奉的經典遊戲作品。會定期開放國民瞻仰，以資懷念。



究極GAME館

由皇室成立，供國民探聽重要物資生產消息的機構。王國的成員會主動前往生產中心調查，並定期公布於館內，供國民查閱。有時魔王也會用魔法在此公佈消息。



遊戲向上委員會

位於王城外，以噴水池為中心的大廣場。一般人民閒暇時便聚集在此，談論國事，王國也會定期將各種不同的消息貼在公佈欄上，供民眾閱覽。



尼爾斯廣場

位於王城外，以噴水池為中心的大廣場。一般人民閒暇時便聚集在此，談論國事，王國也會定期將各種不同的消息貼在公佈欄上，供民眾閱覽。

遊戲工坊

各生產中心製造遊戲石盤的地方。他們也會邀請王國成員來此，為他們簡單的介紹產品，並公佈於工坊門外，供國民查閱。魔王有時會強佔一些地方，來取得國民信任。



玩家救濟所

位於「尼爾斯廣場」旁，平時皇家派人在此搭棚聽取人民的問題或需要，並設法解決之。

出　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長　王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所　智冠科技股份有限公司
電話　886-7-8150988轉223、224
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢　(07)8150988轉263、267
劃撥帳戶　智冠科技（股）公司
劃撥帳號　41941885
訂閱價目　一年NT＄1980（掛號另加＄200）
國外訂戶歡迎參閱"遊戲快遞"國外訂戶須知
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：（07）8150988　FAX：（07）8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：（02）27889188　FAX：（02）27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：（04）2020870　FAX：（04）2060610

農學股份有限公司
新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
TEL：（02）29178022　FAX：（02）29156275

安德烈斯王國

演出人員

騎士團長沙雷納

嗯！什麼自我介紹，真麻煩！我就是聖獨角獸騎士團團長沙雷納，專職負責國王、公主及王城的安全。除了保安的工作外，我也負責輔助公主主持遊戲向上委員會的工作，除了這些之外，沒事別吵我！

索特王

我就是安德烈斯王國的國王。在我的國度裡人人都為了要讓遊戲更好而貢獻一份心力。我的王國致力於遊戲的全面提升，希望在全體國民的努力下，遊戲工業會越來越好，越來越興盛。

蕾蕾公主

什麼，要介紹蕾蕾給大家嗎？人家是安德列斯王國的小公主啊！興趣是摘摘花、彈彈琴，還有到花園和小鳥和狗狗玩。我每天都會到遊戲向上委員會一下下，和沙雷納玩一下，大家可以來委員會來看蕾蕾喔！

G魔王

我就是棲息在魔王洞窟的魔王，對於令人"不屑一顧"的國產遊戲十分厭惡，畢竟10個遊戲9個爛，去玩實在傷身！！如果對遊戲有任何不滿、偏見，歡迎來魔王的洞窟一聚，讓我們把世間的爛遊戲一舉罵盡吧！

鐵匠歐茲

王國中工藝技術最高、最負盛名的鐵匠歐茲就是我啦！平常我都會待在歐茲鐵匠舖裡，負責製作石盤，有時也會接受國民的委託製作一些器具供他們使用。

勇者阿雷斯

什麼是勇者？有為了人民、國家、正義而挺身而出的英勇勇者，也有整天遊手好閒，無所事事的無能勇者，而我是哪一類呢？我只是過自己想要的生活，能夠保護身邊重要的人，不依靠他人而能自力更生的平凡人，這就是我，安德烈斯王國人們口中的勇者－阿雷斯。

遊戲仙人

呵！呵！呵！我就是法力無邊的遊戲仙人！平常我沒事就會飛上天空觀察一下王國的各種現象，並一一研究。另外國王還為我建了一座攻略圖書館，歡迎有興趣的國民過來提供資料哦！

騎士藍斯洛（新登場）

嗯！什麼自我介紹，真麻煩！我就是『上港有名聲，下港有出名』的小藍，什麼！你都沒有聽過，那你怎麼在安德烈斯王國混啊！問我有什麼專長～有啊！不務正業、好吃懶做、為非作歹、欺善怕惡等等……但我小藍最利害專長就是～搶小孩子的糖果！^^=

賢者尼爾斯

我是王國的賢者，我的工作就是協助國王及仙人處理王國中的大小事物。我沒事就會在王國中到處閒晃，喝喝茶、聊聊天，多多吸收知識，希望可以幫助更多國民囉！





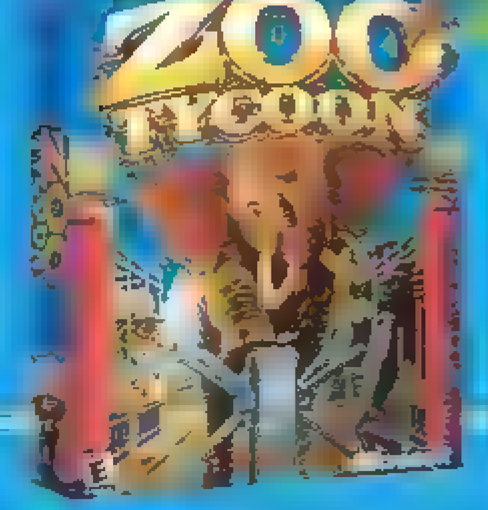
經營動物園
可不能隨便玩玩…

微軟「動物園大亨」呼籲各位玩家，面對不景氣，請您謹慎經營事業！

聽說南極區縮編，
牠們就被編到這裡來了…

新來的？








幽浮(X-COM)原班人馬全力打造 3D即時戰略曠世之作
美麗而殘酷 當亂世戰場的主宰
禁斷魔法的藝術
首批上市 隨遊戲附送〔魔法風雲會〕對戰牌組！
魔法亂世記
英特衛多媒體
INTERWISE
EverQuest
12月 降臨地球 台灣分舵 首賣活動
密切注意 http://www.interwise.com.tw


MAGIC
The Gathering®
魔法風雲會
動腦筋．魔法無盡．
魔法風雲會可以令您擁有魔幻的力量：全球最佳的
有關魔法風雲會的詳情，可到就近的漫畫便利屋及
電玩專賣店索取免費示範光碟，或到
www.playmagic.com下載示範程式。
雙人遊戲組
每副370元
尖端出版
www.spp.com.tw
店家訂貨專線(02)22181582 分機114 傅廣仁
諮詢服務專線(02)22181582 分機318 林書正



幽城幻劍錄
天地劫序傳
11月18日絕幻登場
精裝版．平裝版傳奇上市
【內附幽幻鉛筆組及隨書筆記一冊】
【精裝版．致贈典藏原畫設定集】
DYNASTY
漢堂國際資訊股份有
TEL:07-2722606
客服專線 07-2912697
軟體世界
智冠科技股份有限公司

時輪情繫千刻

幽日黑月映蒼穹

荒沙千里，碧空萬頃。

在這片金色瀚海的彼方，

是另一個被遺忘了的遙遠的夢。

隨著星曜在天河中斗移不息，

約定的時刻也終將來臨。

當輪迴的紗索再次將兩人的宿命相繫，

為了未竟的使命與約定，也為了再次相逢的片刻，

在這天與地交會之處的西土遙荒，

另一個不為人所知的傳奇於焉開始……

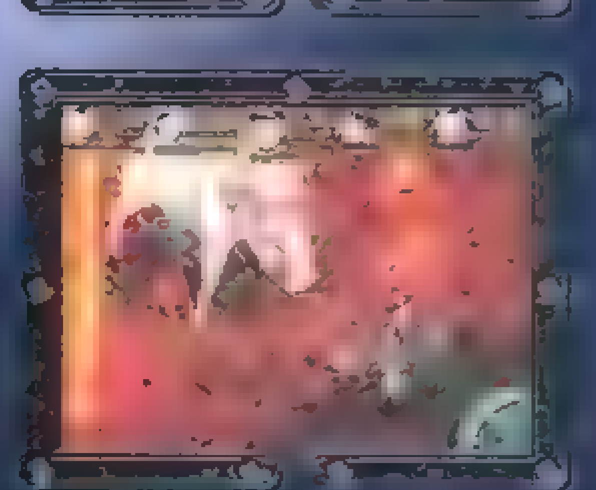




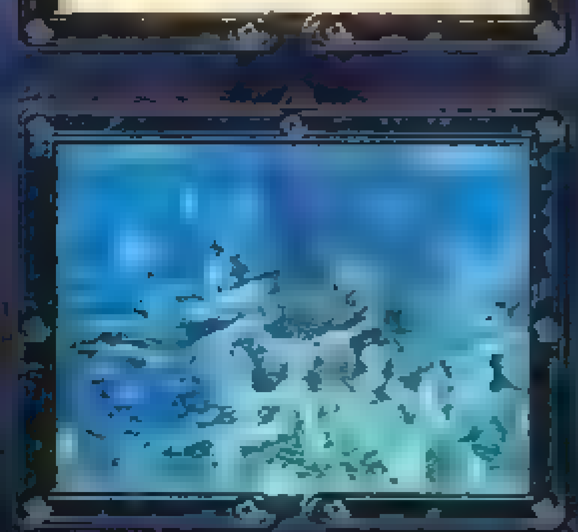












for windows95/98/2000

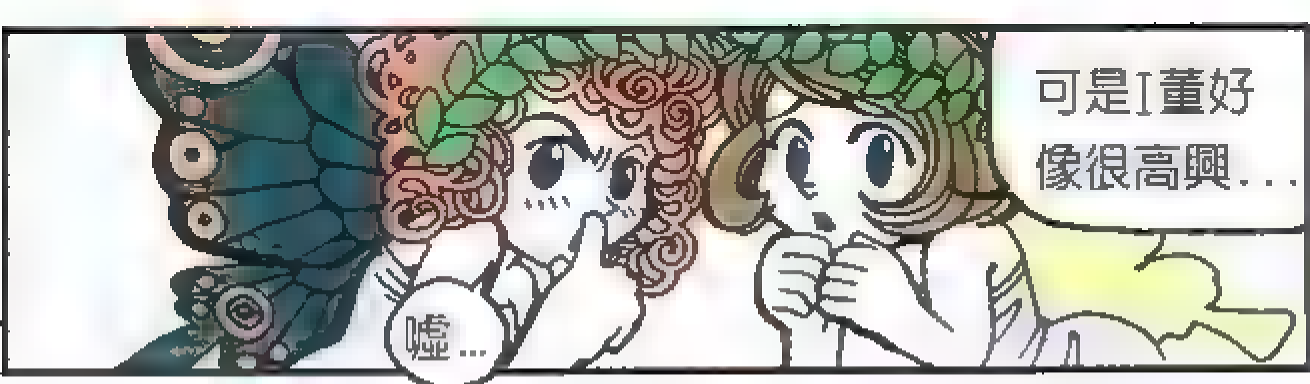
CD四片裝

[illegible]


THUNDER FORCE 2
致命武力
-重生-
© 2001 DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD.
軟體世界







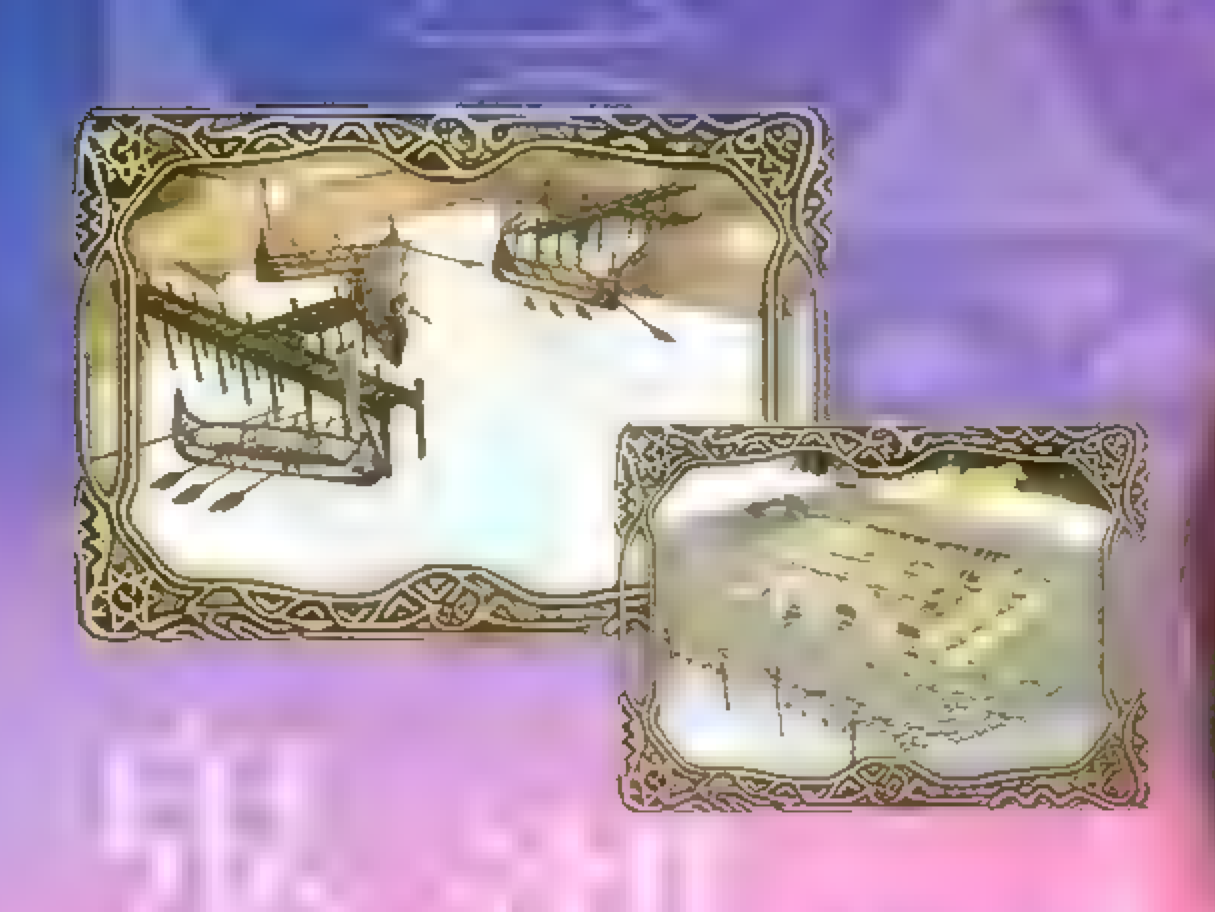
廣告森林神殿參拜熱線

愛德琳女神 曾玉琴
凱莉小天使 穆雪芬 高雄專線(07)8151063
珍妮小天使 陳宜蓁 台北專線(02)27889188轉248

就在這塊你生長的土地上，
在一段你不知道的傳說裡，

信守著一份絕不能忘的誓約，

生生世世，
海角天涯。



鬼湖傳說

大鬼湖一達魯巴林，海拔高度約2180公尺，山花奴奴溪的源頭，位處中央山脈尾端北大武山以南的茂密深山叢林中。大鬼湖是魯凱人不輕易靠近的聖地，聽說在湖邊高聲喧談，會喚出濃濃的霧，讓人迷失方向而無法返回人世。而在傳說中魯凱人死亡時，死者的靈魂會飄泊過達魯巴林，最後再歸宿到聖地巴魯谷安

就在這裡，有個守護著達魯巴林的百步蛇王愛上了一個魯凱公主，他們的名字是阿達禮歐，與巴冷……

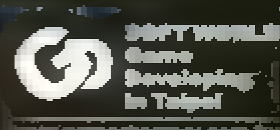
以頁岩、片岩與板岩建造而成的石板屋，在魯凱人的眼裡是一種力量與智慧的偉大藝術表現，由於魯凱是以家族為中心的社會，因此貴族住屋的雕飾最為發達，魯凱男人一生以擁有石板屋為最大的榮耀與驕傲。此外，魯凱人會在田裡精挑細選的地點上，建造一座小小的石板屋，作為新婚男女培養愛情的場所，除了工作之外，新婚男女就能在不被干擾的情況下，在小屋中培養愛情與生活默契。


男孩與長刀：橫越生死的夥伴
魯凱人一生男孩，就會懸掛一把長刀在石板屋的中心柱上，象徵著希望男
孩的靈魂能像鋼刀一樣堅利，使惡靈不敢侵犯。不論前往狩獵、遠婚、
其次則是用於自衛護身，一輩子從不離身的長刀，提醒著男孩認識自己
的身分與使命，在成長的過程中，父母會常常指著掛在中心柱的長刀，對
男孩說「那一把長刀是你的！」
群獵：在自然中探索生命的意義



雲豹的傳人
Princess Banenn
巴冷公主

正與邪、善與惡，化作萬千劍虹糾纏人間！





亞藝影音
遊戲影音雙重震撼
有看有玩好禮連串
蜀山外賺
智冠亞藝快樂送
穩賺
快賺
想賺
蜀山外傳
A destined calamity of zu
紫青劫
●注意事項
1、獎品市價超過13,333元以上，依稅法規定需繳交15%機會中獎所得稅。
2、中獎人需繳交身份證正反面影本。3、所有獎項均不得折換現金，或更換其他贈品。
蜀山外傳給你賺不完的好禮，讓你遊戲玩個痛快、片子看個夠本、娃娃抱個過癮！



三國英豪
上市熱賣中！
身為曹操的你
会是万世的英雄
或是千古的罪人
本年度最佳的動作遊戲◎三國英豪◎
三、武器可鍛造升級，打造你專屬削鐵如泥的神器
四、操作簡單上手容易，可以和同伴一起合力攻擊。
讓你熱血沸騰、欲罷不能
內附
折價券及
三國人物珍藏卡一套
《暢快動作+角色扮演+多重結局+法術道具=三國英豪》
製作發行:
LONAISOFT
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市北區英才路396號4樓之3
TEL:(04)2310-7066 FAX.(04)2310-7068
網址:http://www.lonaisoft.com.tw
臺灣地區總經銷
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號 02-8226-5677



比火力・比智力・比默契

絕無僅有的國戰系統

所有玩家可經由投票決定發動戰爭或接受挑戰。接著是徵召傭兵、佈陣、遴選司令官等作戰準備。決戰時，一方必須攻破城門，粉碎敵國守護石；另一方則必須誓死保衛祖國守護石。

V0.69版率先導入『高度』的概念，城牆上的人攻擊城牆下的敵人，攻擊力將因地心引力而增強！魔法也將因高度、地形與位置而有不同的效果！

轉職系統全面開放，
23種職業讓你的網路生活更真實

99級的戰神，你還能追求什麼？只要完成轉職系統的各項任務，聖武士、夜鷹、至尊巫師就是你

任務系統全面更新
第一關間諜任務，線上007就是你！

龍族決戰天下不但鬥勇，更要鬥智！間諜情報戰在地下戰場悄悄的展開，聰明的玩家們將如何阻止敵人竊取國家機密呢？

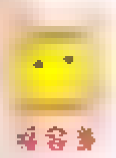
100級的高手也會被秒殺

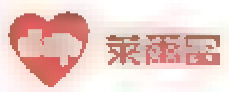
烽火平原、斷魂山、白骨島三大全新國戰戰場，秘密區域有最豐富的資源，也有最險惡的怪獸，100級算什麼？照樣秒殺！



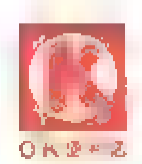
e世代新人陳予新代言龍族
決戰天下豎琴美少女
帶領龍族新玩家，直升13級！

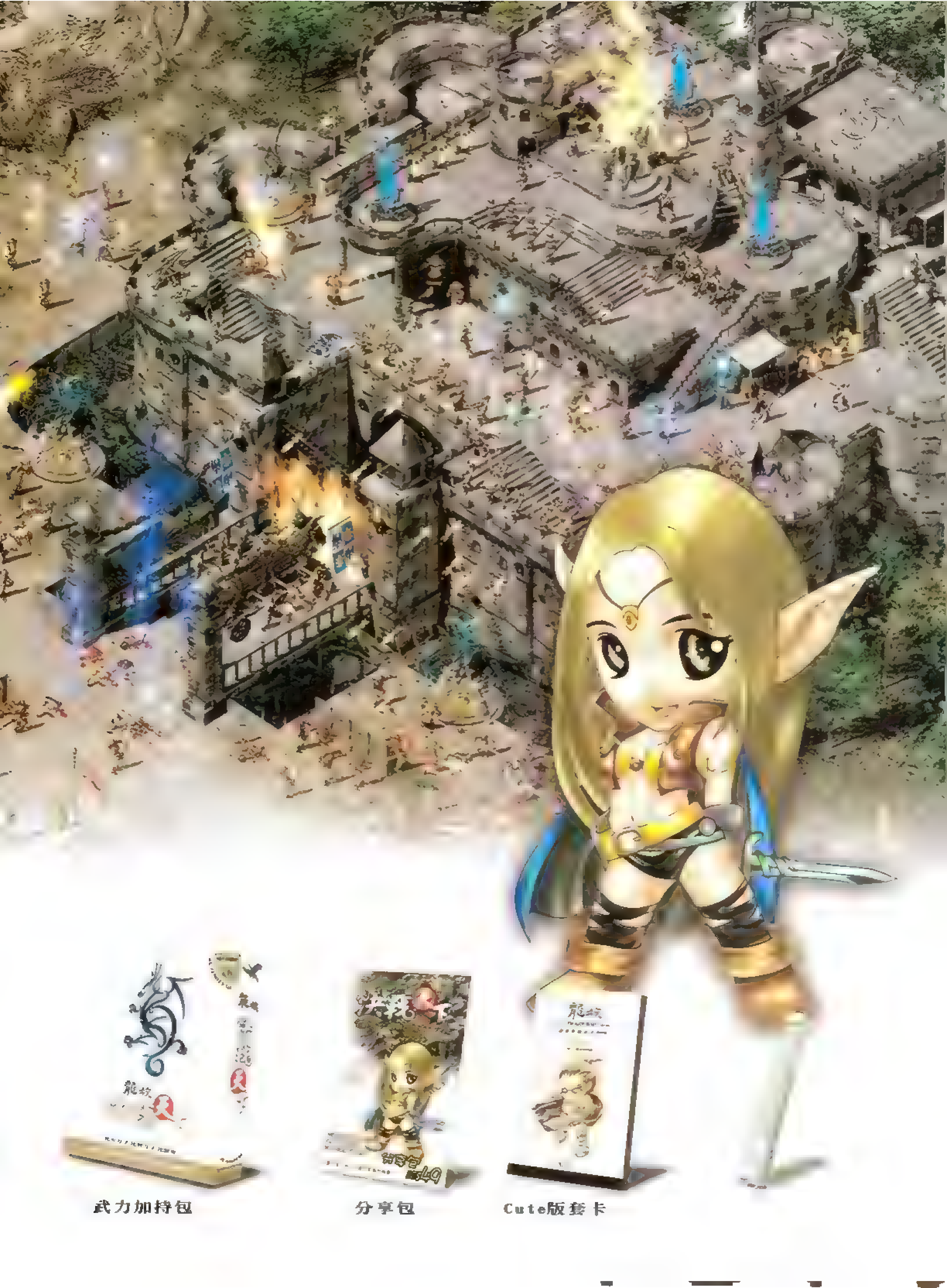












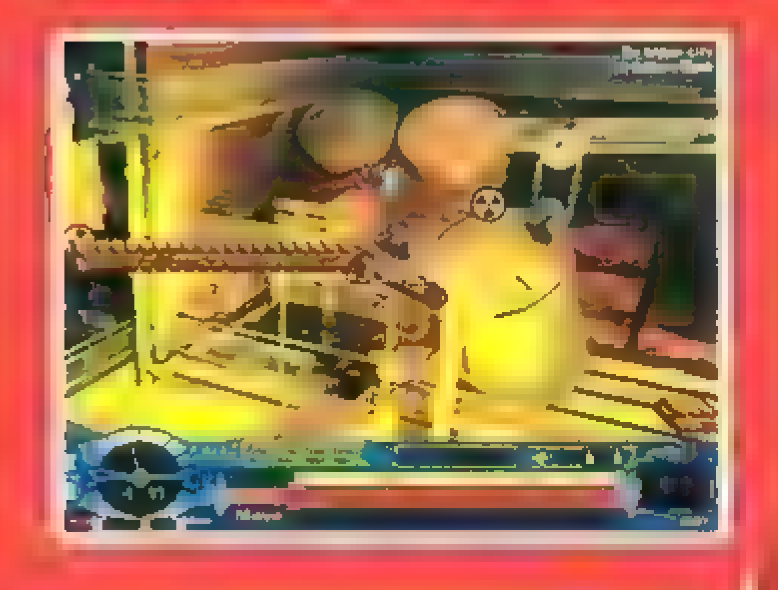
龍紋
武力加持包
分享包
Cute版套卡

坦克高手秘笈帶著走

限量裝甲CD盒，要買要快！

首批推出超人氣坦克

大炮管、搗蛋



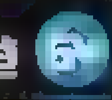
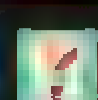
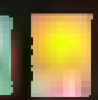


狂飆價

199元

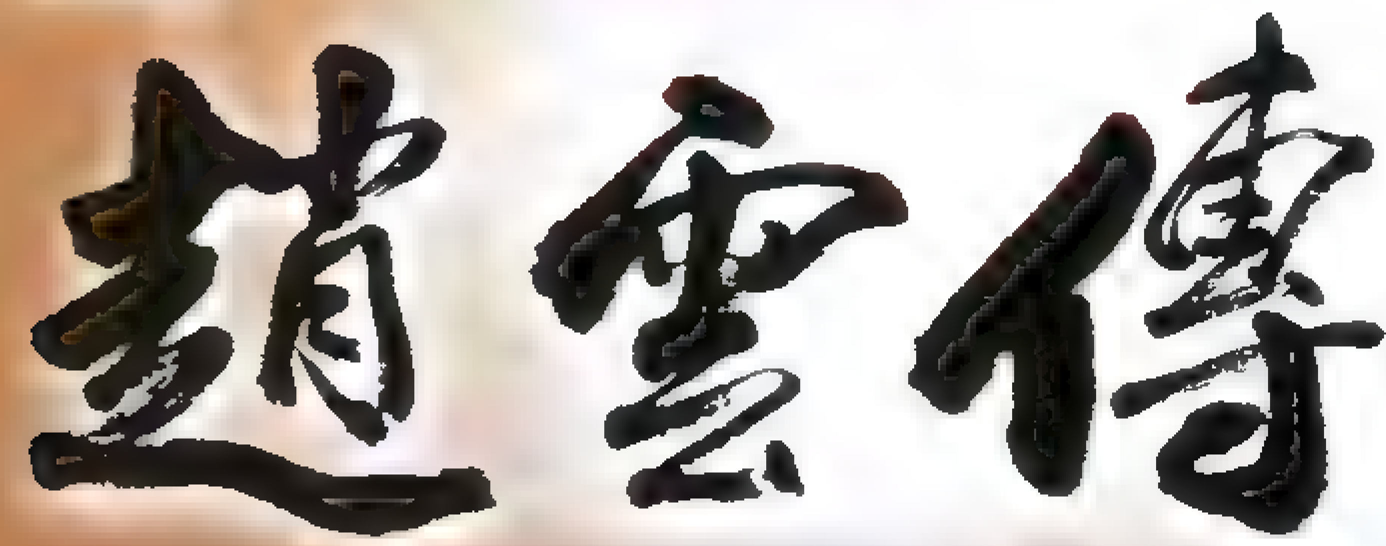
瘋狂坦克

www.Fortress2.com.tw




奉旨欽定十二月進軍中原



黃沙染車袍，征塵蓋戰甲
猛將勇壯哉，碧血藏青天

叫我第一名啦

- 十月份最受玩家期待遊戲票選第一名
- 要在十二月隆重現身一展英姿了
- 瞧瞧，才不負玩家們的引頸期待



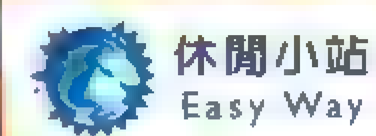
第三波資訊股份有限公司

http://www.acertwp.com.tw/game/



免費服務專線：0800083636








預約活動熱烈展開中
只要您到全省的有樂、順發、三井、亞園、震旦資訊、日本橋、T-Zone、金石堂、何嘉仁、新學友、誠品書局…等各大門市，以及台中地區的唯數、龍軒電腦資訊賣場預約購買一套三國趙雲傳，不僅可以提前取貨還可以獲贈趙雲系列精緻典藏套卡，數量僅限2000名動作一定
"影視与紅星，誰最趙子龍"
票選活動熱烈好評中
扮演威風凜凜的三國第一武將趙雲呢?任賢齊、陳曉東、林志穎、鄭伊健、言承旭!參加票選活動還有機會抽中遊戲軟體或特製紀念品喔！請您也上網參一腳吧http://www.g2game.com
喝飲料，中大獎
即日起只要您蒐集2枚休閒小站趙雲杯模
獎品有桌上型電腦、電腦專用插座、遊戲軟體…等
活動日期：即日起至91/1/31，中獎名單屆時將公佈於休閒小站與第三波資訊網站
休閒小站


戰火…像是大地的傷痕
鮮血…猶如歷史的淚滴
生與死只是開始，並不會結束



瘋狂
政治麻將
POLITICAL MAHJONG
要讓民X黨變成國會的第一大黨
一日志工！日日志工！
錢，是長～輩給的！！！
台灣的經濟和民主不安定，我不能退休啦！
發
中
八萬

瘋狂政治秀・搓搓麻將卡輕鬆・爆笑特技隨你用・時來運轉財氣通・三黨瘋狂政治秀・搓搓麻將卡輕鬆・爆笑特技隨你用・時來運轉財氣通・三黨瘋狂政治秀・搓搓麻將卡輕鬆・爆笑特

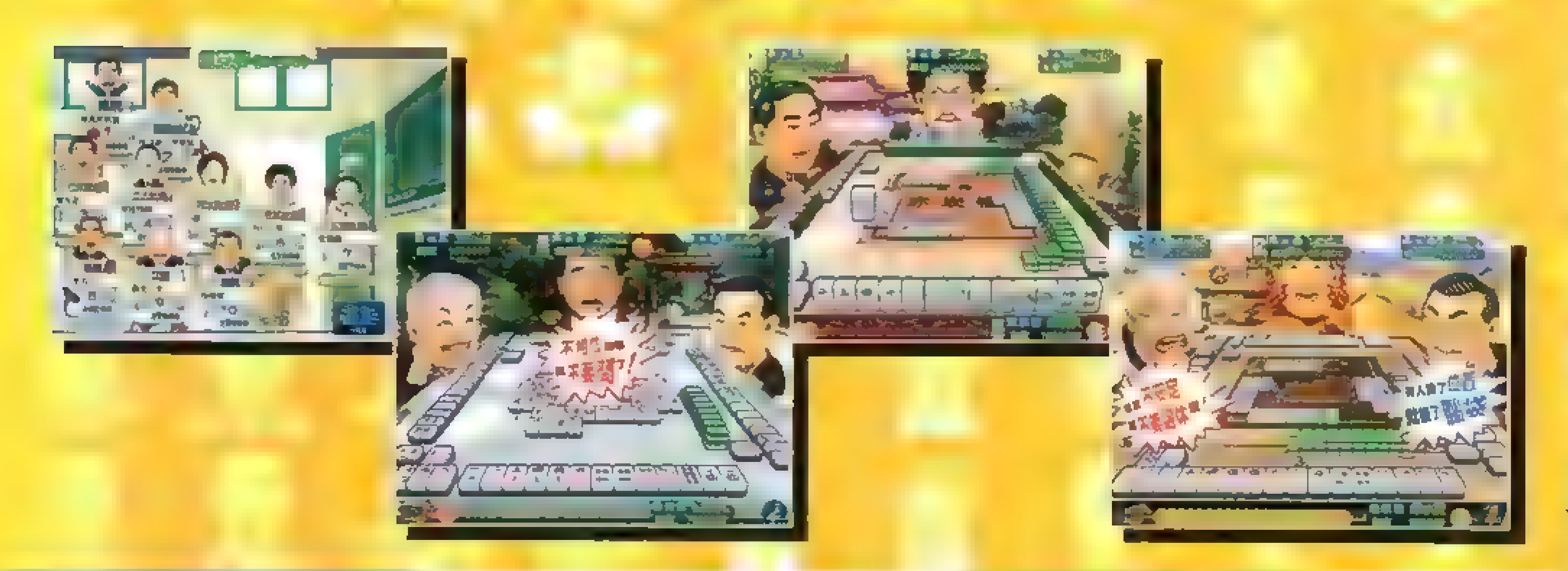


經濟不景氣・政客不爭氣
打牌求財氣・大家都福氣

12位政治首腦配上2位插花活寶

再加上1顆"老闆來了"的神秘按鈕

"瘋狂"政治麻將讓你財運一路旺到明年啦~~



代理發行

第三波資訊股份有限公司

http://www.acertwp.com.tw/game/



本產品內附「產品註冊卡」乙張，請將卡上的序號上網註冊

詳情見 http://www.G2Game.com

免費服務專線：0800083636

研發製作







爆笑特技隨你用・搓搓麻將卡輕鬆・三黨瘋狂政治秀・時來運轉財氣通・隨你用

爆笑限量版

赤壁之戰

誠徵武將，低薪、耐操、供三餐，意者請洽我的軍師諸葛英九！

這次在赤壁中了「豎仔馬」和「連小子」的詭計，我的命運是凶多吉少了！

精心製作的赤壁之戰特別爆笑版，終於要在11月跟各位玩家歡喜見面，君主和武將換成了現代政治人物。猜猜看，劉備、孫權和曹操是誰扮演的呢？除了肖像換成有趣的現代人物之外，所有對話也都以白話方式重新詮釋，對話詼諧幽默令人爆笑，讓你玩RSLG遊戲也可以笑到不行…^_^

- 家喻戶曉的三國時代，以赤壁之戰為背景，精心設計了三方共計二十一個新關卡
- 玩家可選擇扮演魏、蜀、吳任一方進行遊戲，獲得截然不同的戰爭體驗
- 不同的關卡設計更加注重玩家的戰術運用，過程也變得更加激烈而富有吸引力
- 人物、建築、車城、場景等皆根據歷史記載按真實比例繪製而成，具有高度真實性
- 改進前一代的不足，並且增加了許多功能設計如高級訓練場及戰場地圖等

代理發行

第三波資訊股份有限公司

免費服務專線：0800083636



研發製作





炎之舞



炎之舞
異戰略
體貼細心的操作介面
2001年12月 開始燃燒!!
台灣地區總經銷
第三波資訊股份有限公司
FUN YOURS
生產製造/發行
弘煜科技事業股份有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO.,LTD.
台中市403台中港路一段152號22樓之5
TEL:(04)2322-2886 FAX:(04)2322-2971

恆久未解之謎、友情與希望的大冒險，幻翼的傳說，即將上映!!



我們都是膠質怪唷！



王總是孤獨的．．．，還是脫下戰袍，撿起妖刀當個武士來追求理想吧！







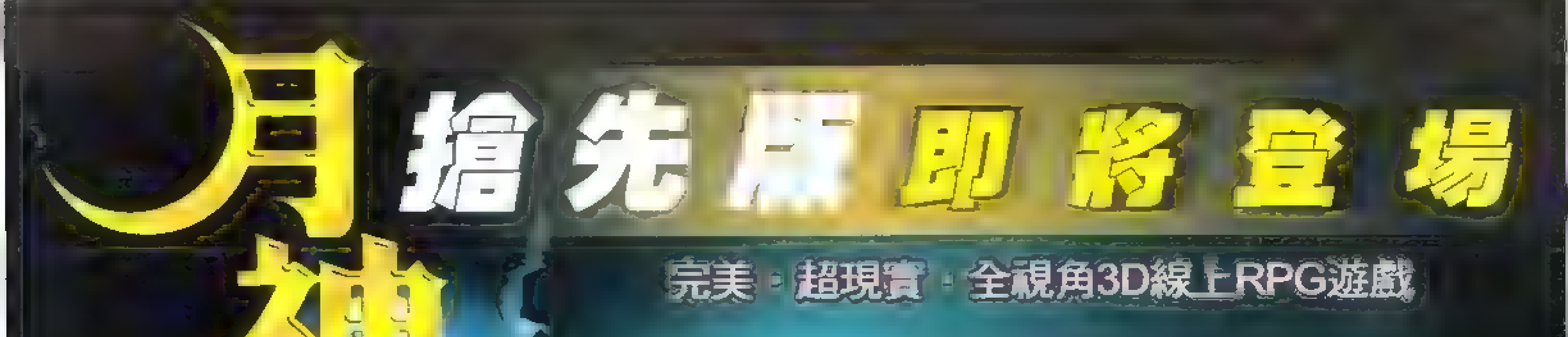





Redmoon
www.redmoontw.com.tw



紅
復活運動
12月讓你爽！
1. 玩到爽 一個月不限時數狂練暢玩
2. 用到爽 獨家精緻 2002年紅月年曆
3.
儲值就送「極藥」
4.
等級回饋計劃
練滿等級再送免費暢玩樂翻天
另外 史上最大幅度改版
【天空都市】
AOZORA



超過網路創世紀數倍的神秘大地譜
成無盡的流浪序曲與冒險樞歌

最佳化的3D引擎加上最先進的封包傳送
技術，從此遠離走走停停的延遲惡夢

直覺式的簡易操控介面讓新手一樣能夠
迅速上手，手冊不必再當教科書猛K



依照氣候狀況的變化，施展適當
的魔法將會有更強大的威力


各路熱血
英魂、
大會師!
全武將之遊戲系統更是出神入化、體驗600人以上武將戲劇性人生
好評熱賣中
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市信義區松仁路89號5樓D室
TEL:(02)2345-0020


KOEI™
明年元月下旬
上市
RÉKOEITION GAME
太閤立志傳IV™
ws®95/98/Me/2000版 ●中文



追風逐月狂風驟雨
為您獻上日本織田信長系列史上最大規模慷慨激昂的群雄霸業！
宛如歷史畫卷的全新視覺效果，重現安土桃山的華麗實景之美。
廣大領土令各大勢力趨之若鶩：寫實逼真的攻防戰。
國人眾、寺社、自治都市、忍者眾……等，影響天下趨勢的勢力逐一登場。
信長史上最多登場武將，超過1300人。另外還可以增加或交換自創武將。
信長之野望
嵐世記
歷史模擬遊戲
創日本銷售記錄!!
好評熱賣中



安德烈斯王城
嗯，咳……感謝諸位國民支持，此次國民戶口調查回函相當踴躍，連帶使國民排行榜票數爆增，實在令本王既高興又感動。在此向昭告各位親愛的國民們，國家開倉濟民，除了皇家藏寶庫每月有國民大獎持續大放送外，本月還是跟以前一樣，抽出二十位幸運國民，各贈遊戲石盤一套，本王十分注重國民的權益，請大家放心。
大家好，又見面了！眼尖的你應該發現了，這期上由國王，下至柯里克敝人，所有的人都「變臉」了，這是因為本月王國有大師級畫家加入的關係所以大家的造型都變了，連國王陛下看起來都更有威嚴呢！本期工坊銷售排行榜，最值得注意的是，金庸群俠傳Online之神　大俠卜一上市，便以超前的銷售量掛名榜首，而且領先第二名的武林群俠將近一倍的票數！
不愧是超強吸金Online Game！看來我得減少遊戲石盤的存貨量，多進一些點數卡來賣囉！
以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於11月25號以掛號寄出。

國民排行榜

統計日期：10月25日～11月15日
資料來源：國民戶口調查表

名次	上回	遊戲	廠商	類型	票數
1	上回1	武林群俠傳	智冠科技	角色扮演	449
2	上回2	新仙劍奇俠傳	大宇資訊	角色扮演	297
3	上回3	金庸群俠Online之神鵰大俠	中華網龍	線上角色扮演	274
4	上回5	暗黑破壞神2資料片：毀滅之王	松崗電腦	動作角色扮演	185
5	上回4	楚留香新傳	宇峻科技	角色扮演	143
6	NEW	三國志Ⅷ	台灣光榮	戰略	121
7	NEW	超時空英雄傳說3	宇峻科技	戰略	116
8	上回4	櫻花大戰	第三波	戰略角色	104
9	上回7	新神鵰俠侶完結篇	昱泉國際	角色扮演	88
10	NEW	尋秦記	智冠科技	角色扮演	81

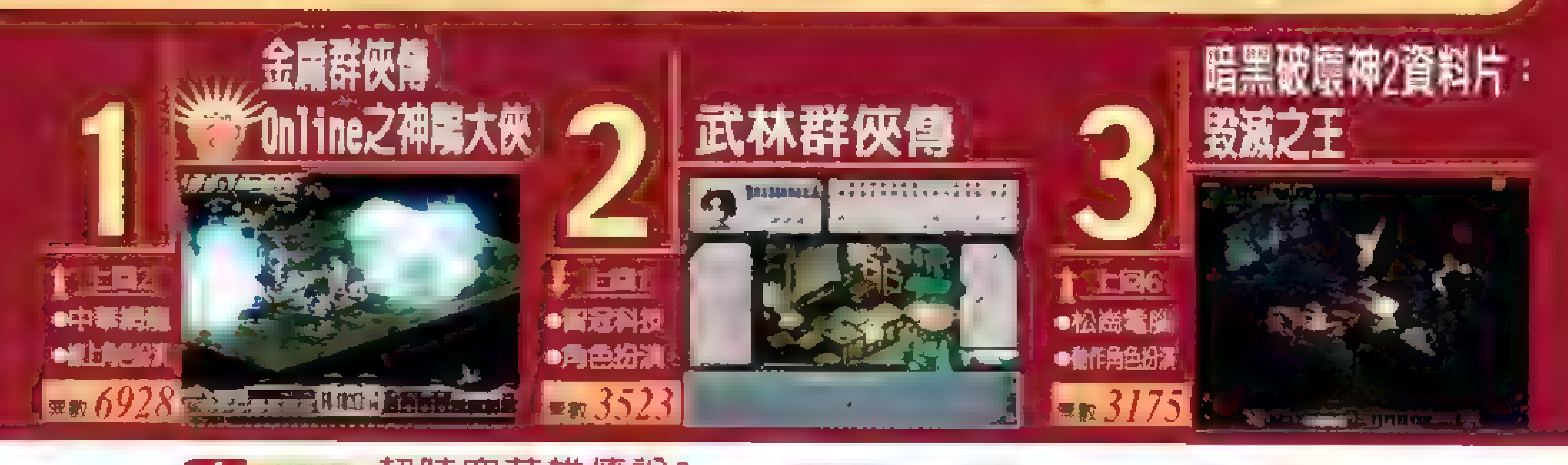






工坊銷售排行榜

統計日期：10月01日～10月31日
資料來源：協力商店



名次	上回	遊戲	廠商	類型	票數
1	上回2	金庸群俠Online之神鵰大俠	中華網龍	線上角色扮演	6928
2	上回1	武林群俠傳	智冠科技	角色扮演	3523
3	上回6	暗黑破壞神2資料片：毀滅之王	松崗電腦	動作角色扮演	3175
4	NEW	超時空英雄傳說3	宇峻科技	戰略	3092
5	NEW	紅色警戒二資料片：尤里的復仇	美商藝電	即時戰略	2816
6	上回3	新仙劍奇俠傳	大宇資訊	角色扮演	2391
7	上回5	天堂	遊戲橘子	線上角色扮演	2287
8	上回10	戰慄時空之絕對武力	詮積資訊	角色即時戰略	2204
9	上回4	楚留香新傳	宇峻科技	角色扮演	2180
10	上回9	魔力寶貝	大宇資訊	線上角色扮演	2076

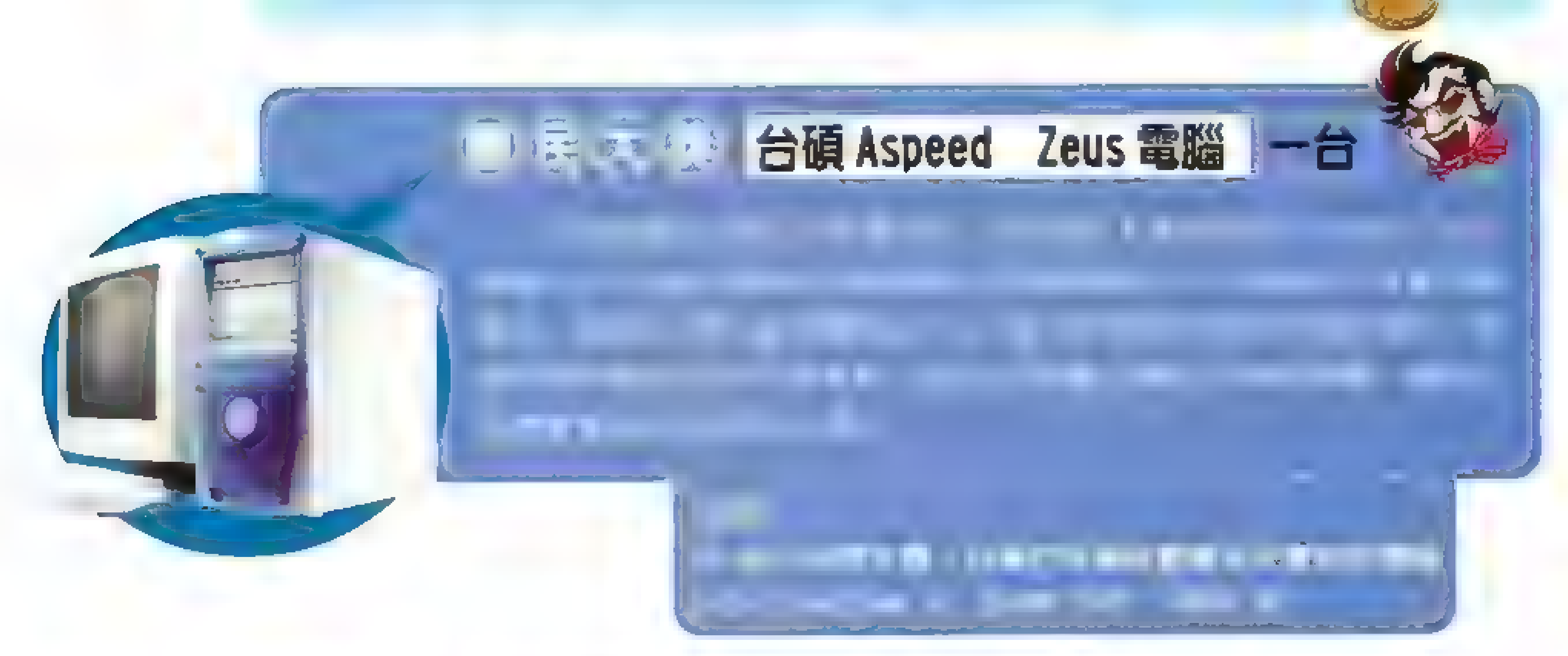
調查協力商店

古今集成文化　展書堂文化　風神電腦　幸福城　有樂GAME館　101電腦圖書　飛碟旅行玩具城　新世紀文化



文到了每個月開寶庫送大獎的時候了，各位是不是期待了很久了呢？老編在此感謝諸位國民對上期戶口普查工作的全力配合，使回函如雪片飛來，不但索特王龍心大悅，決定以後持續放送國民大獎，且上期的國民大獎－P-Force電腦也抽出幸運得主了！另外，為了以畫作紀錄王國光榮的建國歷史，由本期開始王國中已有流派大師坐陣，而上期的御用畫家獎的評選也有結果了，相信以後有了流派大師加上眾御用畫家的組合，一定能以畫筆表現出王國光輝燦爛的景象！

因為有國民對得獎的方法不是很清楚，所以老編在此佔版面解說一下：王國放送的獎品分為兩類－「The Lucky Reward」與「The Honor Reward」。「The Lucky Reward」就是每個月的國民獎，參加抽獎的方式很簡單，只要寄回雜誌裡的回函，答對所有的問題就有機會得獎！而「The Honor Reward」則開放給有心為王國奉獻一己心力的國民，屬於榮譽獎賞性質，所以完全不需要抽獎，只要投稿各專欄累積經驗值，第一個達到各獎項預設的條件的國民，就能抱走大獎，而且還可以重覆得獎！比方說，當你投稿遊戲向上委員會的戰士評議學堂，只要投稿被刊登出來，你就可認可是一名戰士，若持續受到蕾蕾和沙雷納的青睞，成為第一個升級的騎士，就能得到騎士大獎，若你的經驗值剛好有120，且沒有其他的國民經驗值比你高，這樣又能得到公主獎的台碩電腦一台！所以，若你覺得自己對遊戲有不錯的看法，還是老話一句，快！快！快！趕快投稿吧把握這名利雙收的好機會吧！雙收的機會哦！



The Treasure Jackpot 得獎者募集中……

1.國王獎





山葉機車 50cc 一台

得獎條件　成功累積 120S 幣

得獎候補　肉燥　80S

財政是國家的大事，請諸位國民努力累積S幣，拼命收集S幣，誰先收集到120S，本王就讓他騎走這台機車，絕不食言！

2.公主獎



台碩 Aspeed Zeus 電腦 一台

得獎條件　經驗值累積到120EXP

得獎候補　肉燥　80EXP

請大家好好的幫父王建設國家，蕾蕾準備了這台電腦要送給最幫忙的人，目前好像是學者肉燥最努力，請再好好加油哦！





The Lucky Reward

國民大獎得獎人公佈！

聯強 活力P-FORCE電腦一台



感謝諸位國民支持國民戶口普查活動，本月，由國王抽出的國民大獎中獎名單公佈 幸運得主是……　恭喜你中獎並成為榮譽國民！其他人也不要氣餒，國民大獎還是會持續放送下去，直到國家財政枯竭負擔不起為止，所以請大家多多買雜誌，買雜誌對國家財政不無小補，買得越多，中獎機會愈大，呵呵。

The Honor Reward

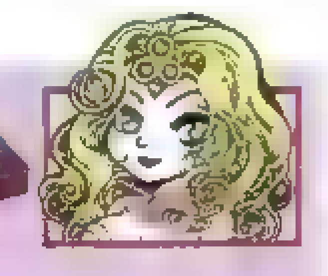
御用畫家當選人公佈！

三百三十萬像素 柯達數位相機一台



榮譽是國民除了民生問題以外的大事，感謝諸位王國畫師對上期皇榜的回應！你們的作品都相當的好，只不過得獎的只能有一個人，所以…………感謝並恭喜「小風子」成為御用畫家，獲得三百二十萬像素柯達數位相機一台！內行人看門道，外行人看熱鬧，不管你是不是畫師，請到P.54皇家畫室欣賞參加選拔作品。

3.騎士獎



Xbox 一台

得獎條件　由戰士晉升為騎士(EXP=100)

得獎候補　范建翔　40EXP

嗯，目前還沒有人特別突出，每個月入選的都是新戰士，這樣要到何年何月，聖獨角獸騎士團才有新騎士加入呢？請大家再好好努力！(P.353)

4.賢者獎



GameCube 一台

得獎條件　由學者晉身為賢者

得獎候補　肉燥　80EXP

看來學者肉燥很具賢者相，是王國未來可以倚重的新賢者之一，希望其他學者也不要灰心，只要好好努力還是有迎頭趕上的可能的！(P.334)

5.勇者獎



PS2 一台

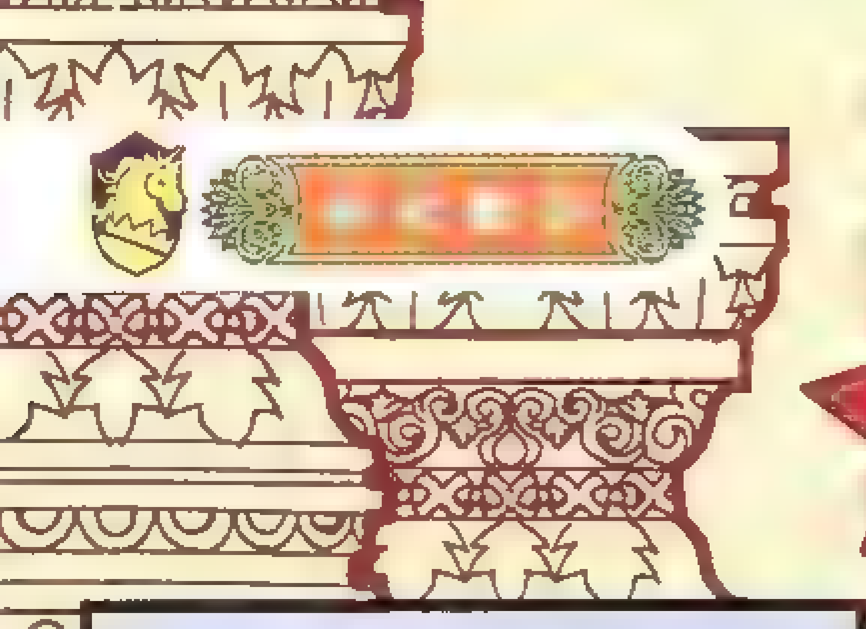
得獎條件　由漫遊者晉身為冒險家(EXP=100)

得獎候補　無><

我歹命啊～我這旅店怎麼都沒什麼人投宿啊！？按怎都等沒人啊？快來吧！快上門吧！不然PS2就我勇者阿雷斯自己私吞了。(P.368)

贊助單位　山葉機車　捷友資訊

獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅



歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品(最好以明信片大小)寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw （電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會能升級為畫家，未來甚至能成為自創流派的一代宗師喔！

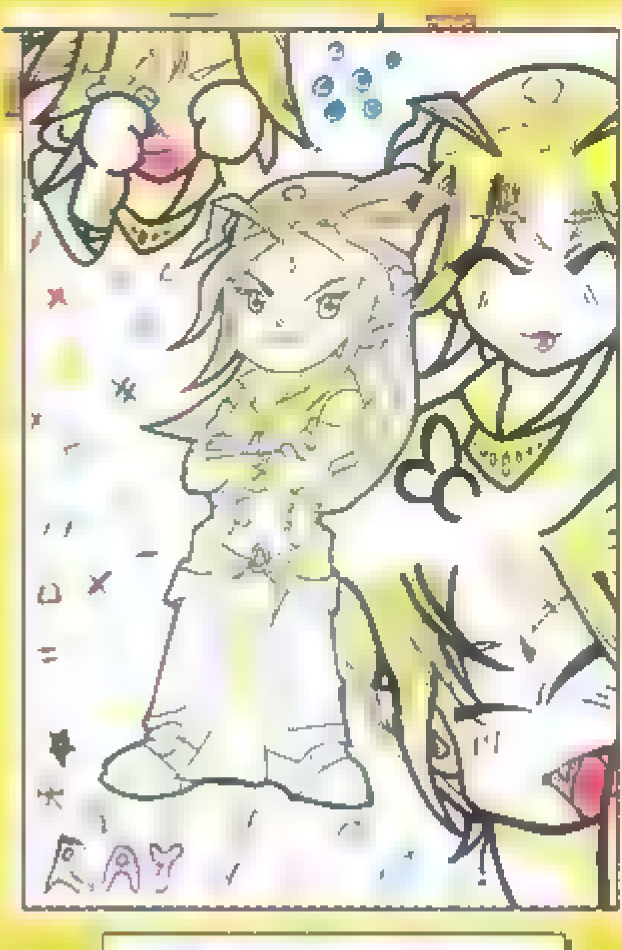
皇　榜

感謝各位子民們對王國事業的支持，如果沒有你們就沒有王國的存在。

本王上個月發出的皇榜，徵求蕾蕾公主畫像的活動，在國內畫師踴躍的投稿下，終於有了結果。經過了所有王族以及蕾蕾公主的親自評選，選出了三幅作品，其中獲得最高獎項御用畫師獎的，為台中市的”小風子”，他將獲得柯達數位相機一台，真是太恭喜他了！其它兩位也都將獲得不少的獎賞喔。

優勝

●小風子
獲得御用畫師賞



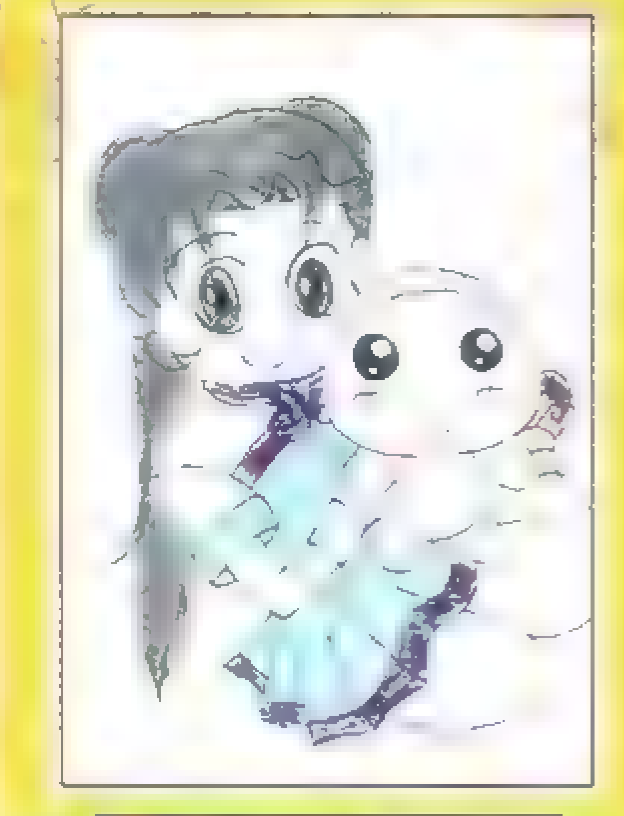
●RAY



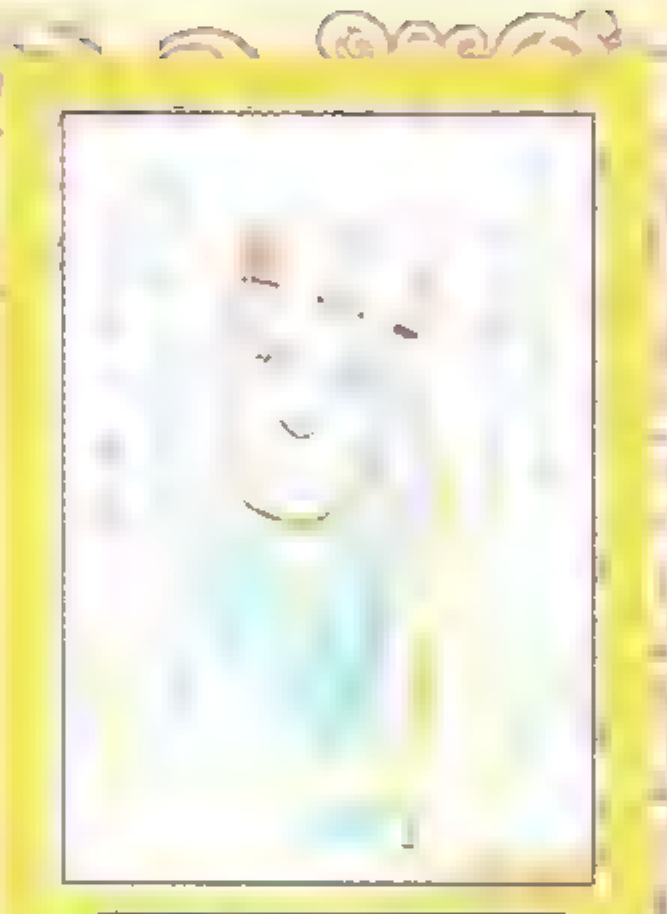
●陳晧伶



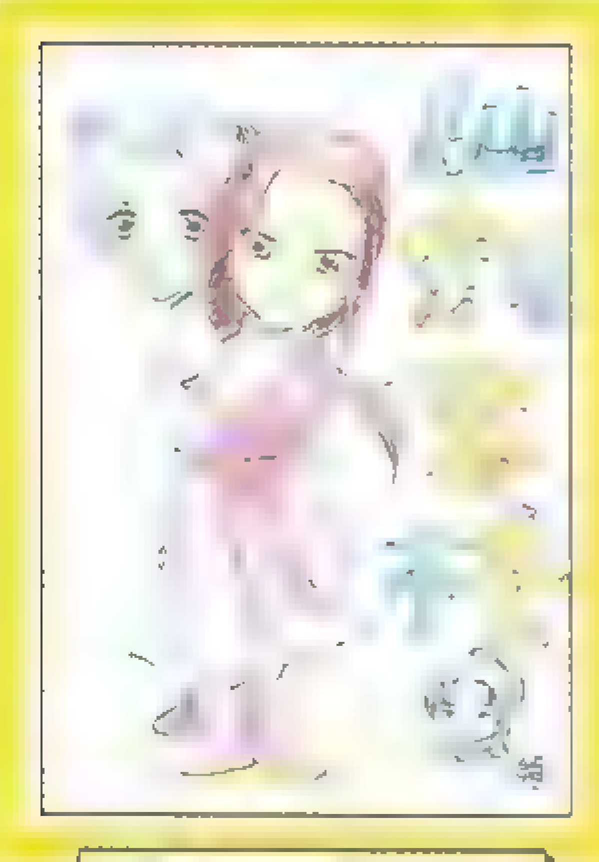
●吳蕙妤
獲得20EXP、20G



●徐筱媛
獲得20EXP、20G



●張純敏
獲得20EXP、20G



●陳宛靖
獲得20EXP、20G



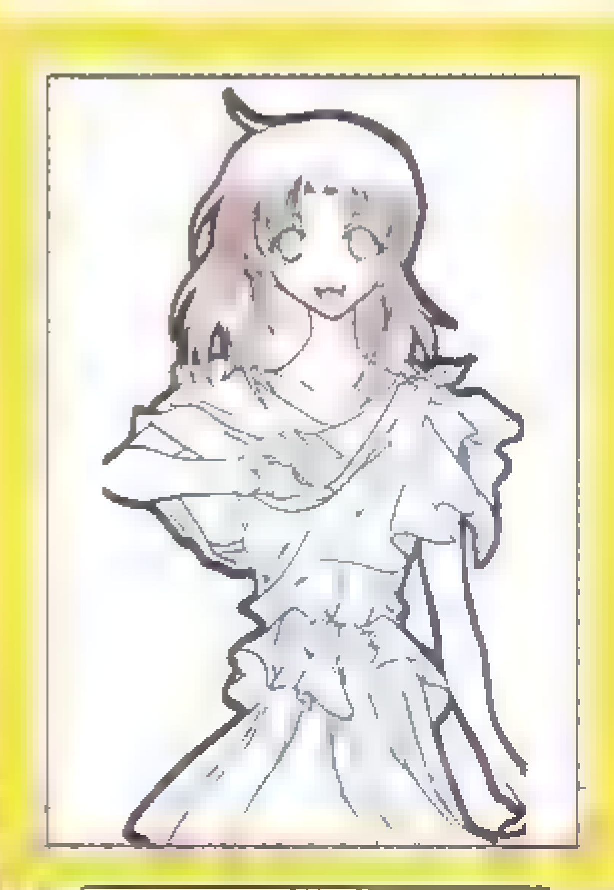
●[illegible]
獲得20EXP、20G



●RAY
獲得20EXP、20G



●任鈺甄
[illegible]



●謝尚佑
獲得20EXP、20G



●布丁
獲得20EXP、20G

EA.com 大[illegible]

全球裁員風橫掃EA Online

繼Interplay之後，EA日前也宣佈將解僱二百五十名在線上部門工作的員工，這項裁員行動主要是要讓其線上經營的成本，未來能符合其在2003年的營收預期。該公司表示裁員後將強化線上內容(online content)的品質發展，以確保線上部門能夠獲利。

EA表示，即將推出的線上遊戲《絕地反擊》(Earth and Beyond，暫譯)、《模擬市民線上版》(The Sims Online)、以及《摩托車城線上版》(Motor city Online，暫譯)，目前的發展計劃將不會有任何改變。但EA最近在八月份推出的線上遊戲Majestic，據了解，成績並不如該公司預期。

另一方面，EA的單機版遊戲也暫不受影響。據了解，由EA代理的Westwood最新動作遊戲《終極動員令之叛國者》(Command & Conquer Renegade，暫譯)將於2002年二月十二日推出。叛國者是根據Westwood的即時戰略遊戲終極動員令系列故事設計，將讓玩家扮GDI指揮官Havoc，在槍林彈雨中冒險，阻止NOD的野心。



◀裁員歸裁員，Westwood的《叛國者》EA仍將如期推出。

勇者鬥惡龍 8 [illegible]

勇者鬥惡龍 8 將會是網路版遊戲？

日本著名的遊戲公司Enix公司於近日表示，許多玩家衆所期待的《銀河遊俠3 (Star Ocean 3)》即將在明年的3月份發售。至於許多玩家所期待的超大作續集《勇者鬥惡龍8 (Dragon Quests VIII)》，本多圭司社長則表示，還在討論階段。

《銀河遊俠》系列遊戲在超任上推出了第一集，大受玩家好評，之後又陸續在PS、GB平台上發表。光這三個作品便發售了超過115萬套，十分驚人！Enix在今年九月中期結算時，營業利益比去年同期減少了13億，原因應該是去年《勇者鬥惡龍7》推出的關係。

本多圭司社長指出，《勇者鬥惡龍8》現在正在進行『對應機種』以及「是否Online」這兩個問題的討論中，也就是說，《勇者鬥惡龍8》將不排除製作成為網路遊戲的可能。

金庸群俠傳 Online 揚眉吐氣

榮獲第九屆Mobius評審委員特別大獎



由中華網龍自行研發的線上遊戲《金庸群俠傳Online》，日前代表中國參加在北京舉辦的『第九屆Mobius多媒體大賽』，在全世界45個來自法國、義大利、希臘、芬蘭、加拿大、美國、德國、西班牙、巴西、中國等國家的作品中脫穎而出，榮獲『第九屆評審委員特別獎』，這樣殊榮不但肯定國人研發技術的水準，也宣佈了線上遊戲已躍居世界主流地位。

於11月12~14日假中國北京舉辦的『第九屆Mobius多媒體大賽』，在來自全世界各國的45個作品，無論在內容展示或技術運用上，各有千秋，都是各國代表的一時首選。此次代表中國參賽的作品包括《金庸群俠傳Online》在內共有8個，不過在今年9月首屆"中華杯"多媒體作品大獎賽(莫必斯的中國賽區大賽)最受評審青睞的作品《壯族》在本屆國際大賽中反倒是未獲任何獎項。

在會前即受到熱烈討論的《金庸群俠傳Online》，在作品展示期間，開始即受到矚目，吸引會場人士的目光，因為《金庸群俠傳Online》所強調兼顧「互動性」及「文化內涵」的特色，有別於一般多媒體的運用效果，再加上研發技術結合了『手機傳簡訊』及開發中提供影像、聲音的「獻聲現影」的功能，更是讓全場讚嘆不已。



在這次大賽頒發的獎項，包括大獎、評委特別獎、文化獎、藝術獎、科技獎、教育獎、創意獎、鼓勵獎在內的8個獎項，《金庸群俠傳Online》是唯一得獎的網路作品，同時也是唯一一個得獎的遊戲作品。Mobius多媒體大賽評審的評語為：『《金庸群俠傳Online》是一個讓全球中國人共同參與、互動的多媒體作品，讓人激動讚賞。』，因此榮獲大賽頒發Mobius評審委員特別大獎。

戰慄時空可望 [illegible]

從螢幕繼續打到電影大螢幕

設計第一人稱射擊遊戲《戰慄時空》，且在全球造成網路連線對戰熱潮的Valve Software日前表示，有許多片商正和他們接洽，打算將《戰慄時空》改編成電影。目前Valve Software正在等待全球《戰慄時空》玩家的意見，想知道玩家們想要在《戰慄時空》電影裡看到什麼，包括演員、劇情和其它看法等，都可以告訴他們，當然啦，玩家是否有興趣到戲院裡去看電影版的《戰慄時空》，也可以透過電子郵件信箱movie@valvesoftware.com告訴他們。

雖然Valve Software不願透露那些片商和他們接觸，但據猜測全美各主要電影公司都有和他們討論過。而Valve Software認為要將遊戲改編成電影涉及的問題太多，而透過和玩家討論，是了解相關問題最快的方法之一。至於電影版的《戰慄時空》是由真人演出或是拍成如太空戰士的動畫電影，目前仍不得而知。



◀《戰慄時空》躍上大螢幕前，先廣詢民意。

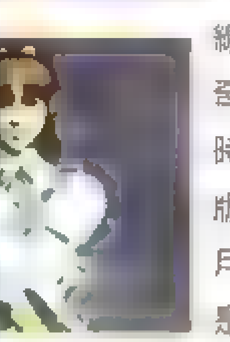
[illegible] 光芒萬丈

[illegible]

停機兩個月，開機一小時流量破表

《紅月》在所有新舊玩家的期待中，終於在停機 個月之後重新開啟新伺服器『妮娜』與新官方網站（www.redmoontw.com.tw）。一開機，就將流量衝到七條T1專線，不少玩家因為同時在線人數太多而無法進入，經過樂聚堂緊急向ISP公司調高頻寬，才解決了這一個問題。顯示《紅月》的玩家對這款遊戲還是充滿興趣。

遊戲內也出現了二個十分有趣的現象，一是人比怪多，因為大家都幾乎在同一時間擠進遊戲中，所以出現了玩家比怪物多，一個畫面裡滿滿都是玩家的情形；另一個有趣的現象是滿地都是道具，因為目前的玩家都是舊玩家，對紅月十分的熟悉，所以遊戲初期玩家所擁有可以查看目前所在位置的「地圖」等道具被丟的滿地都是，因為不必要的道具會增加重量，舊的玩家都懂得不攜帶不必要的道具。這種現象在線上遊戲來說實在是很令人驚奇。在聖教士的停機之後的這段時間，玩家們不斷的在各大留言版討論、連署，苦苦等了兩個月，紅月新伺服器開機，玩家還是以行動表示對《紅月》的支持。



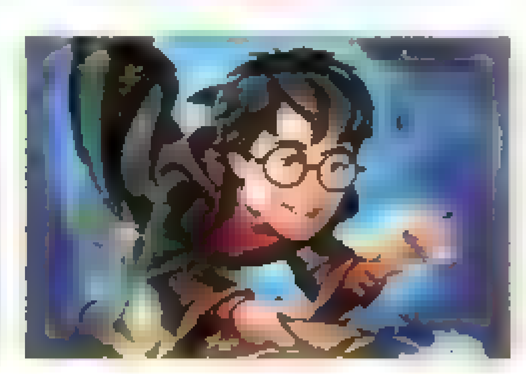
▲玩家以行動表示對《紅月》的支持

[illegible] 發威

電影版大肆宣傳，遊戲隨之沾光

前幾世紀的孩子們幾乎都是看著或聽著《安徒生童話》長大的，沒有多少人會不同意，而話說21世紀的孩子們幾乎都是看著或聽著《哈利波特》長大的，相信反對的人也不多。《哈利波特》這部作品自問世以來，受到了全球青少年的瘋狂喜歡，而根據小說改編的電影《哈利波特與先知的魔法石》確定將在近期上映，並已成為目前各大娛樂媒體關注的焦點。

Electronic Arts期望能趕上電影所掀起的熱潮，同時推出相關的遊戲。EA的執行人員已經和《哈利波特》的作者J.K.Rowling合作，希望能為這款改編自小說的遊戲帶來更多的互動，在電腦遊戲版中將會把故事的重點放在巫師騎掃帚的魁地奇球賽上。在各方面對原著小說和改編電影的鋪天蓋地的宣傳之下，這款遊戲已『優先』地獲得了空前的注目，上市後的銷量已有絕對的保証，前景之樂觀，導致EA公司遊戲尚未推出，已開始計劃推出續集遊戲。



銷售量直逼聖經的《哈利波特》

世紀風暴再起

松崗大作－世紀爭霸浩大登場

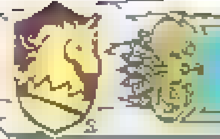
在碧麗燈皇的台北亞太會館地下一樓宴會廳，松崗將昭告天下，進行一場年底遊戲大作發表會。渾身勁裝，穿著皮衣皮裙的明星賈永婕，以爽朗的問候語，為這場記者會揭開序幕。賈永婕為遊戲廠商擔任過數場記者會的主持人，對於遊戲記者會的進行，已經非常的能夠掌握現場氣氛，現場的電視記者也很多，大概都衝著美麗的賈永婕吧！

而松崗為了能讓前去採訪參觀的媒體，能更了解松崗在推行這款《世紀爭霸》的用心良苦，邀請來遊戲設計的製作小組們親身為媒體們介紹這款遊戲的精采部分，而賈永婕也能以流利的英語和來賓對答如流，讓來賓們對於這位美麗大方又親切的女主持人的專業，感到非常開心！

這一款以結合《上帝也瘋狂》和《世紀帝國》兩款遊戲特色為主的《世紀爭霸》，內容在進行人類進化、並且能達到未來世界戰爭的想像，音效和震撼效果均為水準之作，支援線上遊戲對戰，能讓玩家與好友們一起體驗爭霸的辛苦，並成為世界之王！



▲來的大多都是衝著美麗的賈永婕吧！



計程車現蹤跡

瘋狂計程車、VR網球將移植至電腦平台

相信凡是擁有DC主機的玩家們都不會對Sega曾推出的《瘋狂計程車（Crazy Taxi)》及《VR網球（VR Tennis)》這兩款遊戲感到陌生，前者以其出色的遊戲性和橫衝直撞的駕駛快感著名，後者是無論熟悉網球的玩家還是對網球一竅不通的初學者都能樂在其中的遊戲，一直在DC的遊戲，甚至各種家用機遊戲市場佔著重要的地位。

而現在，好消息傳出來了，這兩款遊戲都已確定將移植到電腦上。移植工作由Empire Interactive將接手換版工作，目前預定《瘋狂計程車》PC版將於明年4月發售。而《VR網球》則預定在明年2月份推出。



微軟多人線上遊戲 亞瑟隆的呼喚

最新資料片上市

資料片名為：《亞瑟隆的呼喚（Asheron''s Call: Dark Majesty)》的遊戲場景將發生在遠離原來遊戲中的Dereth大陸，而在一個名為『Marae Lassel』的巨大島嶼上。"Marae Lassel"的面積足足比先前的『Vestun Islands』島嶼大上兩倍。

資料片約在年底發行，最大的改變是玩家將可以購買自己的房屋，共有三種不同的房屋可供玩家們選擇。玩家在買下房屋後，第一次進屋時可透過屋外的特殊水晶來正式啟用這間房屋。

這款資料片是由《亞瑟隆的呼喚》原製作公司Turbine Entertainment負責製作，售價約為20塊美金。



櫻花大戰再現風華

廣井王子赴台為櫻花2造勢！

日本知名卡通、漫畫作家廣井王子、著名聲優橫山智佐、Overwork社長大場規勝連袂來台為《櫻花大戰2》站台造勢！在TV Game歷史上創下驚人銷售量的《櫻花大戰》，在台灣廣大電玩迷的期盼之下，今年八月時終於推出了第一代的PC中文版，當時負責引進及改版的大新資訊及負責代理發行的第三波資訊就曾力邀主要的靈魂人物來台訪問。

一位是一手打造《天外魔境》系列、《魔神英雄傳》、《銀河公主傳說-優奈》的廣井王子，一位是曾擔任過二百多個角色人物配音工作的聲優橫山智佐，以及櫻花大戰製作公司Overwork社長『大場規勝』，在《櫻花大戰2》記者會上，這幾位重量級人物終於排除萬難來台和各媒體、玩家們見面。

這一次的遊戲背景發生在帝國華擊團打敗黑之巢會與幕後黑手葵叉丹後，華擊團解散而隊長大神一郎調至南美州打戰，不過在『黑鬼會』勢力急速擴散之下，大神再度被召回帝都，而首要任務就是找回華擊團成員。





Win XP 喜新厭舊！

與舊版的遊戲不能相容?!

Windows XP中文版能否執行遊戲軟體呢？微軟的回答是『理論上可以』，但根據美國PC Gamer雜誌的測試報告中顯示，《戰慄時空（Half-Life)》系列、《赤色戰線 (Red Faction)》、《暗黑破壞神2（Diablo 2)》、《善與惡（Black & White)》、《雷神之鎚3（Quake 3)》……等上百款電玩在XP平台上還非常順暢，Logic等各家廠牌的搖桿、遊戲控製器在裝置及使用上也都沒有問題。但是在去年以前發售的遊戲如《機甲爭霸戰2 (Mechwarrior 2)》一開機就會當機、《毀滅戰士（Doom)》二代以前的版本則無音效！

然而2000年以前推出的遊戲軟體可能因為版本太舊，無法適應這款新的作業系統Win XP。測試結果顯示《機甲爭霸 2》等遊戲在XP安裝後無法開啓，《毀滅戰士》一、二代有畫面沒有聲音，另一款遊戲《毀滅大賽車（Destruction Derby)》則是無法順利安裝。　遇上不能相容於XP的遊戲，玩家可自動回復Win95版功能再執行遊戲，若是DOS版遊戲，專家們建議玩家最好分割另一DOS專用硬碟；部分遊戲可能會提供更新檔案，玩家可自行上官方網站查詢。

快打旋風 2 開啓格鬥新紀元

格鬥遊戲也將開發網路連線對打的功能！

Capcom日前曾宣佈將正式進軍電腦遊戲市場，未來將朝「國外遊戲移植」、「CAPCOM大作的移植」、「其他遊戲廠商作品移植」、「開發Capcom的電腦新作品」的目標邁進。

Capcom表示，電腦遊戲平台擁有最完備的網路環境與周邊設施，並且在開發上擁有相當高的自由度，潛力無窮。預計在今年底將移植並發行PS2平台上的《恐龍危機2（Dino Crysis2）》與《洛克人5》兩款遊戲。至於國外移植遊戲方面，包括了《雲絲頓賽車4》等多款遊戲。

針對其他廠商的人氣作品，Capcom計劃將與廠商合作移植，並追加網路的功能。此外，Capcom的格鬥遊戲《快打旋風 2》也將開發網路連線對打的功能，請玩家密切期待。

巫術八 千呼萬喚始出來

將開放試玩版供玩家下載

Sirtech Canada日前宣佈角色扮演遊戲《巫術八》即將於本（十一）月率先於北美地區上市。這套遊戲自宣佈開發消息後，已花費設計公司超過四年的時間。然而，雖然遊戲可說是大功告成，但目前Sirtech仍在挑選中意的出版商代為行銷這套遊戲，在本消息截稿時仍，Sirtech未說明這套遊戲是該公司自己或由它出版商發行。

巫術是角色扮演遊戲巫術系列的最新作品，第一套巫術遊戲誕生於八十年代中期。在遊戲中，玩家將指揮一組冒險英雄，在一個3D幻想世界中冒險。據了解，遊戲將提供超過一百種魔法，和十五角色類型，十一種可扮演的種族，數百種怪物讓玩家盡情地挑戰。

雖然Sirtech Canada先前宣佈由於資金緣故，故得中止《鐵血聯盟3》、《巫術9》的開發。《巫術8》預定售價約50美元，有興趣的玩家可以至官方網站下載試玩版遊戲。



《巫術八》耗費Sirtech四年的人力物力才告完成。

星雲戰記 [illegible]

集點活動展開

全球唯一的萬人即時戰略經營遊戲《星雲戰記》即將在11月重建新銀河，展開新的一頁歷史。由《決戰九重天》更名為星雲戰記後，在兩岸三地也迅速累積了數萬名的玩家。

為了在銀河重建後迅速擴張華人的影響力，並鼓勵新玩家加入《星雲戰記》的世界，松崗電腦特別和全省1000多家網咖（請參考）合作舉辦星雲戰記集點活動，只要在貼有《星雲戰記》集點海報的授權網咖，消費星雲戰記每滿3小時，即可向櫃檯索取集點貼紙一張，集滿二張貼在集點明信片上，於2001年12月31日前寄回松崗，就送《星雲戰記》全年份帳號乙組（限量1000名）

兩岸三地的代理商也正在計劃於聖誕節或春節舉辦大型的銀河聚會活動，請各位艦隊指揮官密切注意星雲戰記台灣官方網站。



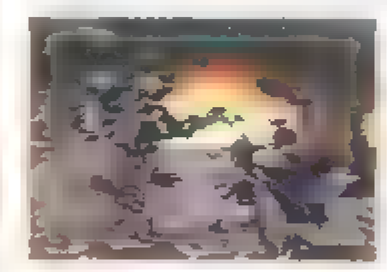


[illegible] 將捲起黑旋風

《機甲爭霸戰四》資料片之黑武士

在《機甲爭霸戰四》獲得不錯的成績後，微軟緊接著將推出該遊戲的資料片《機甲爭霸戰四之黑武士》（MechWarrior 4: Black Knight，暫譯）。該資料片裡增加了許多新特色，包括新車輛、新機甲單位、新設定選項、以及一個新單人遊戲故事和一些新多人共玩模式。而遊戲裡增加新的黑市模式，可以讓玩家在那兒購買和交易其機甲所需的零件。

此外，黑武士裡還提供一些新的武器，包括自動砲20（autocannon 20）、超自動砲10（ultra autocannon 10）、超自動砲（20 ultra autocannon 20）、叢族彈投射器（cluster-bomb launcher），以及X脈衝雷射（x-pulse lasers）。據了解，自動砲20是一種重型的道彈投射武器，類似LBX 20，它在近距離裡會造成重大傷亡，但它不會像LBX20一樣只集中火力於一擊。超自動砲10和超自動砲20每拉一次觸發都會攻擊兩次，是近距離戰鬥的好武器，因為它有強大的殺傷力。叢族彈投射器適合用於長程攻擊；至於X脈衝雷射有小型、中型及大型和長程型等種類，射程超過六百公尺。





West Side 反擊生死格鬥 2 其遊戲中角色控訴案

相關新聞持續發燒

之前曾經為大家報導過一則新聞：Tecmo 要控告 West Side的原因是West Side擅自更改PS2版《生死格鬥2(Dead or Alive 2)》的遊戲檔案，讓玩家可以使用全裸的女性角色來遊玩。訴訟案主角之一的West Side今天針對此事發表了正式聲明。

West Side表示該公司是從Tecmo的網站上得知Tecmo將控告他們的消息。但由於還尚未收到正式的通知，因此他們也不清楚各方面的要求。不過，West Side表示他們已經知道Tecmo在官方網站上宣稱West Side在未經允許的情況下更改了《生死格鬥 2》的檔案，並讓玩家可以使用低俗而且惡劣的裸體角色。



針對這一點，West Side 反駁說這些裸體角色並非是由該公司製作的，她們原本就存在於遊戲公司製作的遊戲光碟的資料裡面。West Side 質疑既然Tecmo 如此痛恨裸女角色，那又為何要在遊戲光碟裡放置這些圖片。

太空戰士 Final Fantasy 管弦音樂會

大型演奏會將在明年登場！

著名遊戲開發商 Square 表示該公司將要舉行《太空戰士(Final Fantasy)》的管弦樂音樂會，而演出的歌曲當然都是取自於《太空戰士》系列裡面的遊戲音樂。音樂會的地點定在東京國際論壇的 A 廳，由著名的東京愛樂交響樂團(Tokyo Philharmonic Orchestra)演奏！

舉辦時間是在明年的2月20日。這場演奏會特別請來植松伸夫先生作為製作總指揮，他可說是《太空戰士》系列的音樂靈魂人物，而目前為止只預定演奏一場，並未有增加場次的打算。而E+(E Plus)網站將先行販售該演奏會的門票！玩家們必須登錄上該網站進行註冊，然後經過抽選，幸運的玩家才能夠獲得預定門票的機會！抽選門票的活動從 11 月 16 日開始舉行。

Square對於這場音樂會相當的重視，畢竟這是該公司第一次舉行該類型的活動。門票約6000日圓。預計開放售票之後會在短時間之內售完。

以網路遊戲當職業

玩家玩出月收入萬元（人民幣)?!

網路遊戲所產生出的新職業——網路職業玩家，據大陸方面消息指出，目前上海做得好的職業玩家每個月收入可達上萬元。專家表示，這些人的高收入可能會使玩網路遊戲的人更痴迷，而過量玩遊戲會帶來許多副作用。

根據消息，上海的職業玩家可分三種，一是網路遊戲廠商的GM，他們的主要工作是負責維護遊戲秩序，月收入也就 1000 多元（人民幣）。還有一類玩家是衝著遊戲商所提供的高額獎金參加比賽。

第三種職業玩家的人數最多，收入也更高。據一位在網路遊戲《金庸群俠傳》任職的GM估計，靠《金庸群俠傳》賺錢的職業玩家有上百人。一些玩遊戲的人為省時間，願意用現實貨幣向職業玩家換取虛擬貨幣，目前比價約為 100 萬元虛擬貨幣換取現實貨幣 30 元。一個老資格玩家一小時可賺到 100 萬元虛擬貨幣，賣出後，其月收入可能達到1萬多元。

對此，有專家表示擔心。據上海市心理精神衛生咨詢中心透露，過量玩網路遊戲會導致心理障礙，目前已有學生痴迷遊戲而荒廢學業。

《瘋狂空間王》送您限量木質傢俱自製組



《瘋狂空間王》在有樂、三井、何嘉仁……等大賣場的預購活動，獲得玩家們強烈的迴響，這款遊戲的研發團隊也深深感動玩家的鼎力支持與諸多肯定，在大家的熱烈期待下，瘋狂空間王將於11/20在大陸、台灣、香港、澳門同步上市，預計 12 月份也將於韓國上市。

這款以室內設計為主題的策略模擬遊戲－《瘋狂空間王》，是由光譜資訊自製發行，遊戲由接受委託案開始，依據玩家目前的商譽和財富，將會出現不同的委託案讓玩家自行決定是否承接，並以最少的成本滿足委託人的慾望並解決設計的困難，是一款挑戰玩家創意的策略遊戲。在遊戲中，玩家將體驗隔間規劃，採購家俱及決定家飾品，每次成功的設計任務，才有機會獲得更具有挑戰性的委託，同時增加自己的資產和商譽，朝向室內設計界的頂峰前進！玩家除了設計，還要盤算該不該先將好東西買起來以備不時之需，玩家們躍躍欲試了嗎？！請隨時注意光譜網站最新資訊。

11/20起只要到有樂，三井，震旦行及何嘉仁等特約門市購買《瘋狂空間王》遊戲軟體一套，就送您限量木質傢俱自製組，此外，寄回回函還可以參加MY Home居家生活雜誌系列抽獎活動唷！

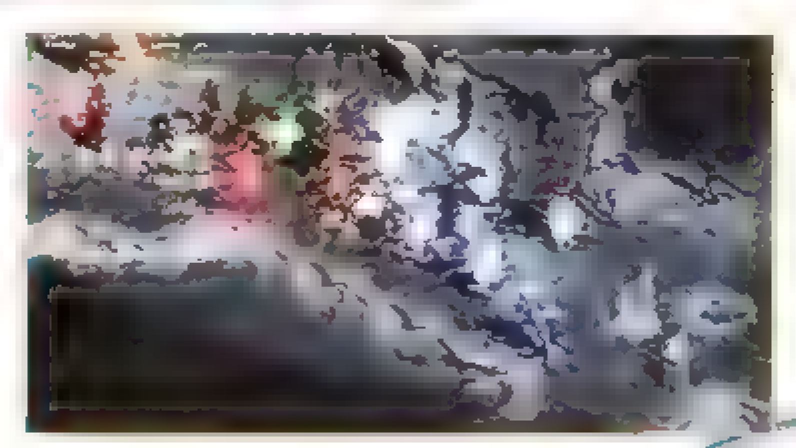
暗黑破壞神二 Diablo 2
[illegible]

更新檔中可取得玩家電腦硬體資料

Blizzard即將釋出超人氣線上RPG遊戲《暗黑破壞神二 (Diablo 2)》的最新版更新檔v1.09c，而這個版本重要的更新就是要獲取玩家們玩遊戲時的電腦硬體資料。

沒錯！v1.09c這個新版本的更新檔的主要功能就是在玩家上網進行《暗黑2》遊戲時，遊戲將會自動向Blizzard遊戲開發公司傳送一些玩家用於玩暗黑遊戲的一些電腦規格配備的資料，如CPU、操作系統、顯示卡、聲卡等等。同樣的功能也會在未來的《魔獸爭霸 III》遊戲中採用。

不過據Blizzard表示，這次的更新動作只會影響到北美地區的玩家，而且玩家也可以在下載此最新版的更新檔時可選擇不傳送電腦硬體資料的選項。



笑傲江湖2 [illegible]

全新3D引擎，超強表現！

昱泉國際為了讓3D武俠遊戲迷們能享受到國際水準的遊戲畫面，投資巨額研發經費，開發了新一代3D遊戲引擎，其中最明顯的改變是原本的3D人物僅有500張貼圖，而新一代的3D引擎卻可將人物的貼圖數提升到3000張之多，直逼次時代遊戲主機PS2的畫面品質。



昱泉指出，過去的電腦遊戲受到技術的限制，人物造型都由比較少的多邊型繪製，不管場景畫面再怎麼精緻，總有美中不足的感覺，《笑傲江湖2》圓滑的人物造型為國內自製電腦遊戲創造出新的里程碑，肯定會讓玩家為之驚豔。



破碎銀河系上市

不見《真世界》，先踏上《破碎銀河系》

在一場亳大水劫後餘生的「捷生資訊」，潛伏一段時間休養生息後，於月底推出了以科幻星際世界為主要內容的線上遊戲《破碎銀河系》。

在戰略高手大亞店的水晶舞台上，捷生的工作人員為眾多媒體在台上介紹著這一款《破碎銀河系》的遊戲特色，並且執行長陳建銘先生也上台為衆人解惑—捷生資訊已和韓國知名網路科技公司「NEXON」簽下數款遊戲的台灣代理權，目前首推《真世界》和《破碎銀河系》，並且說明《真世界》當前的工作進度，為何會只聞其聲不見其遊戲呢？原來，《真世界》遊戲正在和韓國進行新資料的更新和改版修正，期望給玩家更新更多變的內容，所以，還請各位玩家繼續保持耐心哩！

而台上說明的口沫橫飛，台下的玩家和媒體們已經迫不及待的試玩這款遊戲，全中文化，以及豐富的介面，全新的科幻宇宙體驗，隨時爆發戰爭、PK的驚險刺激，不同於時下的角色扮演和動作射擊的網路遊戲，玩家可以嘗試看看一場新的感官體驗哦！



太空戰士失血 [illegible]
[illegible] 緊急輸血

Sony成為SquareSoft的第二大股東

Sony日前宣佈將以一億二千四百萬美元收購SquareSoft的部份股份。這項交易讓Sony的總股份佔該公司的百分之十九，也讓它成為第二大股東。據了解，該行動主要是幫助SquareSoft從太空戰士(Final Fantasy：The Spirits Within)動畫電影失利中再站起來，因為該電影放映後，Square的股價掉落了百分之五十。

據了解，太空戰士電影版耗費四年的時間製作，共花費Square超過一億一千萬美元的製作費。雖然電影的技術及美術成就有目共睹，但在美國的票房卻淒慘無比，上映首週票房排名第四，其後便直線下墜，至八月底當周票房收入排名全美第五十二，只有三萬四千美元，而上映四十七天以來總收入只達三千二百多萬美元。可見擬真動畫電影要真正威脅到真人演出的電影，還要摸索一段時日。

Square一名發言人表示，他們在九月和Sony接觸，討論這項投資計畫。Square說，這項計劃並不會禁止該公司的遊戲出現在其它的遊戲平台上。Sony一名發言人也証實這項承諾。

太空戰士八失利，是擬真動畫電影暫時受挫。▲



櫻花大戰同樂會

編劇／神學者純喬

[illegible]會場終於在本期開幕了，這一次首先登場的就是深受人氣喜愛的「櫻花大戰COSPLAY」[illegible]。櫻花中最受歡迎的聲優－橫山智佐小姐、日本著名的遊戲製作人－廣井王子都將會登場！[illegible]，實在是讓人感動。就請大家好好觀賞囉，尤其是櫻花迷們千萬不要錯過喔！

「供人民長時間觀賞。
會定期演出有關遊戲的劇目
並於王國外半露天表演台。」

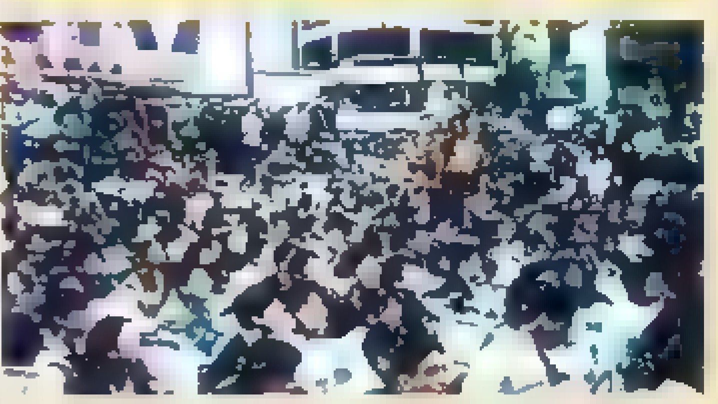
「櫻花大戰」迷們在11月10日於台北[illegible]上，迎接到「櫻花大戰2」首發會中的特別貴賓[illegible]、[illegible]「櫻花大戰2」──之後，[illegible]代表櫻花大戰的人物──廣井先生和橫山小姐[illegible]！千載難逢的好機會，每個櫻花迷[illegible]……，[illegible]！

[illegible]，首先[illegible]主持人[illegible]「檄！帝國華擊團PARAPARA」舞蹈表演，馬上讓現場櫻花迷們的[illegible]，不僅大聲[illegible]，還有人站起來跟著手舞足蹈！在主要[illegible]大[illegible]，第一波的[illegible]子」[illegible]人[illegible]、大多[illegible]，直接[illegible]廣井王子和大[illegible]先行登場，櫻花迷[illegible]上大聲[illegible]「廣井先生！廣井先生！[illegible][illegible]，[illegible]先生[illegible]現場觀眾[illegible]櫻花大戰的問題，馬上[illegible]。

之後好不容易[illegible]上場[illegible]橫山小姐一起上舞台，這[illegible]，真不是蓋的，[illegible]，[illegible]，讓橫山小姐對於一些問題都[illegible]！


▲充滿藝術家氣息的廣井王子。


▲熱情的觀衆不停的向橫山小姐問問題。


▲看看現場的人潮，可想見櫻花真是紅透半邊天。



▲「檄！帝國華擊團PARAPARA」舞蹈表演掀起第一股熱潮。



▲帥哥美女主持人秦偉、楊思敏登場。


▲美麗的橫山小姐終於現身了！

火辣引爆寒冬熱潮

現場由櫻花迷們推出代表，呈上連署簽名的陳情表給廣井先生和橫山小姐，希望有機會能到台灣來舉辦歌謠秀，橫山小姐說她很中意「中正紀念堂」寬廣的廣場，有機會要辦歌謠秀也可以辦在那裡，一旁的廣井先生一聽馬上做暈倒狀！^^　橫山小姐又被問道到底何時要結婚時，她的回答更是讓這些玩家一陣歡呼：「真宮寺櫻」為了全國的大神中尉，所以不會結婚！～～呵呵，不愧是將玩家的心緊緊扣住的專業聲優！



◀櫻花迷獻上希望在台灣舉辦歌謠秀的聯署。

現場舞者Boss也來炒熱會場，帶來舞蹈以主題曲「檄！帝國華擊團」為音樂，表演一場更為精湛的熱舞，在桑尼委員、帶著敬士日語交叉使用的風格、與現場互動。一段時間之後，就是將進入櫻花迷們的「櫻花大戰COSPLAY」的比賽，三位來賓都將為這些隊伍打分數，決定誰是冠亞季軍。



▲專業舞者BOSS也來到現場表演。

首先第一組是扮演「瑪麗亞」、「紅蘭」、「雷尼」表演唱歌，三個生澀的女孩子看樣子並沒有把舞蹈練的很熟，互相偷瞄其他人的動作呢，真傷腦筋～～。
呵，不愧是將玩家的心緊緊扣住的專業聲優！



▶這三個妹妹扮演的是「瑪麗亞」、「紅蘭」、「雷尼」。

第二組扮演大神一郎的男同學，非常敬業的製作了價值七千元的全套服裝，並且表演PARAPARA舞，不過有點緊張忘了舞步，這時台下其他男同學就起身與他一起跳，為他打氣。旁邊那位黑衣男同學是怕被媽媽看到自己跑來參加這個活動，而將自己打扮成如此模樣。嘿嘿，應該不會是從補習班蹺課吧？　橫山小姐在一旁看的技癢，更起身加入他的陣容唷！不過這一組的大神一郎可是累壞了，又連續做了第二場的第三首舞蹈表演！

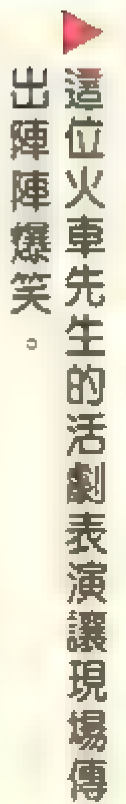




▶同學扮演的大神表演歌舞，橫山小姐也技癢，配合他們表演。



第四組非常具有創意，表演數據全程都用日文作口白，並且是按照「櫻花大戰二」的劇情中改編的。在這一次他們想消滅的對象，居然是廣井先生、橫山小姐和大場先生！而且火車也已經準備好了人型炸彈，當他還看炸彈位置時，人型炸彈居然突然自中天人群中站起！這時廣井先生在也禁不住的指著台下大笑，我相信大家一定也沒想到是這等驚喜的安排吧！這時英勇的大神要出來阻止火車的暴行，火車與大神邊打邊殺互拼，不料，火車要引爆的爆彈會丟到他身上引爆，這時的音效聲和遊戲一模一樣，現場陣陣爆笑不斷傳來！這一組的表現也讓廣井先生非常喜愛。





這位火車先生的活劇表演讓現場傳出陣陣爆笑。

第五組的櫻、紅蘭、愛麗絲現場合唱櫻戰電視版中的歌曲，這三個角色的服裝都是出自櫻的手藝，可是她連夜趕出來的成品呢！其中她自己承認說紅蘭的旗袍開高衩開錯邊啦！而愛麗絲手中的熊也很難得，被這位女同學找到一個類似的材質燈罩來代替，也算是廢物利用吧！



這三位女同學分別扮演紅蘭、愛麗斯及櫻。

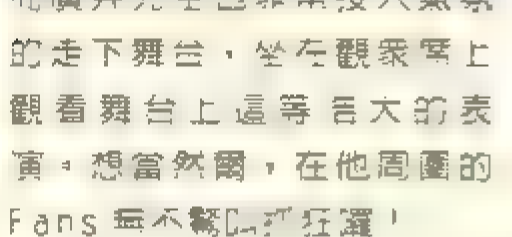
第六組這位女同學單槍匹馬上舞台，扮演真宮寺櫻演唱歌曲，整體感覺很秀氣，不過忘詞的狀況有點小嚴重喔！^^^不過敢上場，我們就給她鼓勵鼓勵吧！



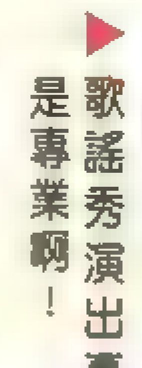
單槍匹馬上陣的真宮寺櫻



哇！最後這第七組可是聲勢浩大的，由十個人分成小組輪番上陣表演。第一上場的是雷尼和織姬歌舞表演；再來是加山和金剛的愛情劇，其中兩位含情脈脈的演技，真是讓全場的人不禁感動的起雞皮疙瘩哩！而鬼王三人唱歌跳舞表演，後面兩位舞群跳的動作非常整齊專業；最後，全體模仿歌謠秀的動作和走位，跟著櫻戰歌曲的感覺真的無懈可擊！



而廣井先生也非常投入氣氛的走下舞台，坐在觀眾席上觀看舞台上這等浩大的表演，想當然爾，在他周圍的Fans無不驚叫瘋狂囉！



▶歌謠秀演出真是專業啊！



▲加山和金剛含情脈脈的演出。



▲奸角鬼王三人的歌舞表演。



▲雷尼和織姬的動人歌舞表演。

頒獎時間到了！現場在經過跟著隊伍表演內容起起伏伏的情緒後，屏息以待冠亞季軍的名單的公佈……。季軍是由第五組的櫻、紅蘭、愛麗絲現場合唱表演獲得，三個女同學不敢相信居然能得到第三名，也覺得昨夜的辛苦有代價！亞軍是由創意十足的火車和大神的戲劇獲得，當藥偉想要訪問人型炸彈得獎感言時，人型炸彈只說了一句「謝謝！」而火車居然湊上前來說，「他的意思是說，也很高興得這個獎！」該插曲逗趣令現場捧腹不已。冠軍獎落何家？嘿嘿嘿，當然是以專業級演出的第七組獲得，內容豐富多變化，而其中的每個同學還都是優秀的大學生，真是會讀書又會玩！



▲火車頭獲得第二名。



▲這一組是第三名。





▶冠軍隊伍興奮的與橫山小姐合照。

好不容易，終於等到橫山小姐要做完整完美的演出了！當橫山小姐唱「檄！帝國華擊團」時現場的氣氛沸騰到最高點，許多櫻花迷也跟著橫山小姐一起跳著唱著，最後彩帶噴出時，哇～～～，真的有想哭的衝動……。嗚嗚，能參與這樣的活動，相信會讓現場觀眾永生難忘哩……。

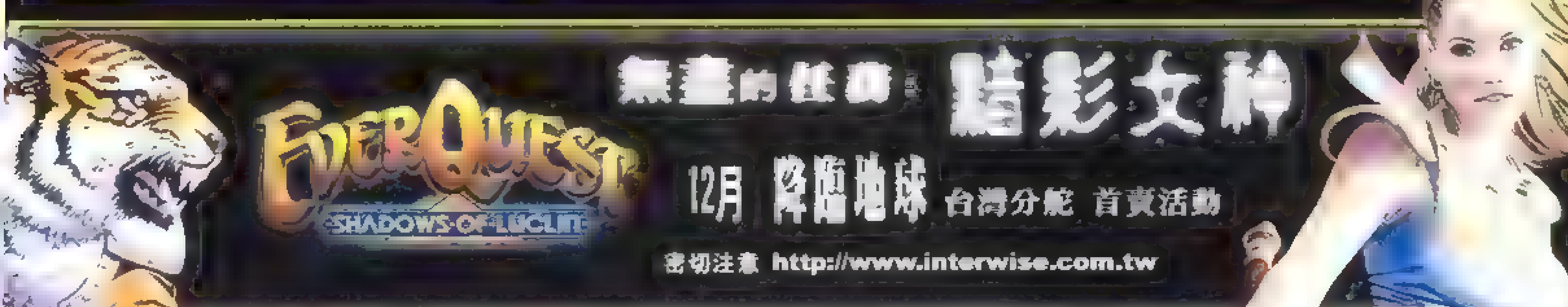


◀橫山小姐的壓軸表演獲得滿堂彩。

夜幕低垂，曲終人散，遊戲橘子以現場抽獎，抽出數位幸運得主得到簽名和人型立牌，拿到的玩家無不欣喜若狂！大家還是要記得支持，並且期待歌謠秀的來臨吧！



◀夜幕低垂了，終於結束了這令人感動的聚會。


EVERQUEST
SHADOWS OF LUCLIN
無盡的任務
12月 降臨地球 台灣分館 首賣活動
密切注意 http://www.interwise.com.tw

[禁毒篇]

海洛英、愛滋病、紅色警戒、炭疽熱
都沒有EQ來的毒
根據可靠報導
全球已超過八十萬人深受EQ毒害
日夜對著電腦螢幕瘋狂

在此鄭重宣告
請勿散發、傳遞、討論任何EQ相關訊息
以免更多人受害

by EQ病毒防治中心

三毒合一 無孔不入
全球迅速蔓延感染中

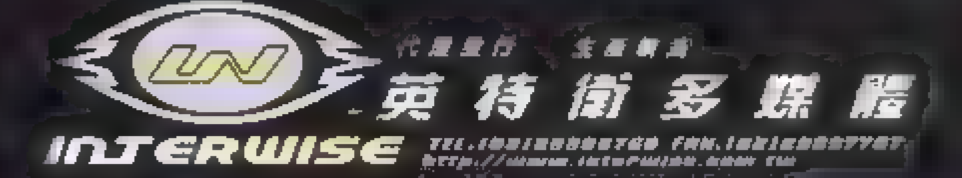


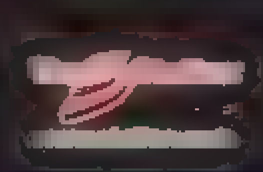




無盡的任務：夢幻合輯

EQ NT 1380 + RoK NT 1680 + SoV NT 780 ≠ NT 3840 = NT 1580







無盡的任務 暗影女神

12月 降臨地球 台灣分舵 首賣活動

密切注意 http://www.interwise.com.tw



亞特蘭提斯
III
發現
開啓
遇見
cryo
代理發行 全重徵召
英特衛多媒體
INTERWISE
EverQuest
12月 降臨地球 台灣分舵 首賣活動
http://www.interwise.com.tw



2002 -AG5

連線出擊

边境之地

ARMOR GIRL FIVE

BIG POINT
大点科技
電話 86633858 傳真 86632809
address 8F No 2 cha-chian Road,wen-shan,1 6 Taipei Taiwan,R.O.C
Tel:+886 2 86633858 Fax +886 2 86632809


一段不預期的相見，一份不經意的柔情
就此搖出了人類與靈界之間無能跨越的鴻溝。
對待命運的方式，天亦無語。你，又該向誰爭取？
於是，屬於傳奇的、屬於浪漫的、屬於仙界的，故事開啟，在天地之間。
遇美人
BIG POINT
大点科技
股份有限公司
地址 臺北市文山區車前路2號8樓 電話 86633858 傳真 86632609
address.8F No 2 cha-chian Road wen-shan,116,Taipei,Taiwan R.O.C
Tel +886 2 86633858 Fax.+886 2 86632609


BIG POINT
故事不只是故事。無論是神話傳說的片光、還是現代都會的剪影，
我們不斷在別人的故事中望見自己心情。
有些段落，在幾番抗爭推拒之後，還會再在彎路遇見。
有些貼身藏著，總以為只要溫馴相信，就能守護無遠。
但事實上，我們卻在成長的過程中，一點一點忘卻了最初的感動。





BIG POINT
試鏡會
狗耳朵娃娃
超可愛的動作遊戲大家一起來
求生存
讓你在網路上也很有人緣！
愛你呦～
演員人數
你＋你的朋友，可以16個人一起玩了
預計開拍時間
2002年1月
與你見面！見面！！見面！！！
BIG POINT
大點科技股份有限公司
BIG POINT TECHNOLOGY CORPORATION
電話 86633858 傳真 86632609 統編 16044026
Taipei Taiwan R O C
Address 8F No 2
Tel +886 2 86633858 Fax +886 2 86632609

極品H-GAME 十位美女真實演出







全國首創真人美女調教遊戲

親自調教理想情人



富牌大英雄
打敗獸魔惡勢力
成為真正大英雄
首創線上連線 即時對戰 RPG 大富翁類型
四合一超強遊戲
扭轉命運輪盤 英雄鹹魚大翻身
以前這個 世界上是充滿魔獸的 只不過當時
人類和魔獸維持著和平共存的關係
直到大魔王出現的那一天
主角原本是一個手無縛雞之力的笨小子
在偶然的機會撿到一顆的寶石
原來這是天神的選擇
一個可以打倒魔王命運的勇者啊
獨特大富翁另類玩法 步步驚奇樂趣多
800多種神奇道具
讓你呼風喚雨嚇嚇叫
九人即時連線作戰 畫面刺激絕不冷場
九種職業挑戰多 誰當英雄自己選
線上分team競爭 豐富變化樂趣多
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD
台北市105八德路四段83號B1
Tel 02)2528-8098 Fax 02)2528 8288
http //www apexsoft com tw



X-COM戰警
經典遊戲「X-COM幽浮」最新傑作
高科技強力武器
X-COM
ENFORCER
TAKE THIS TO YOUR LEADER!
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.

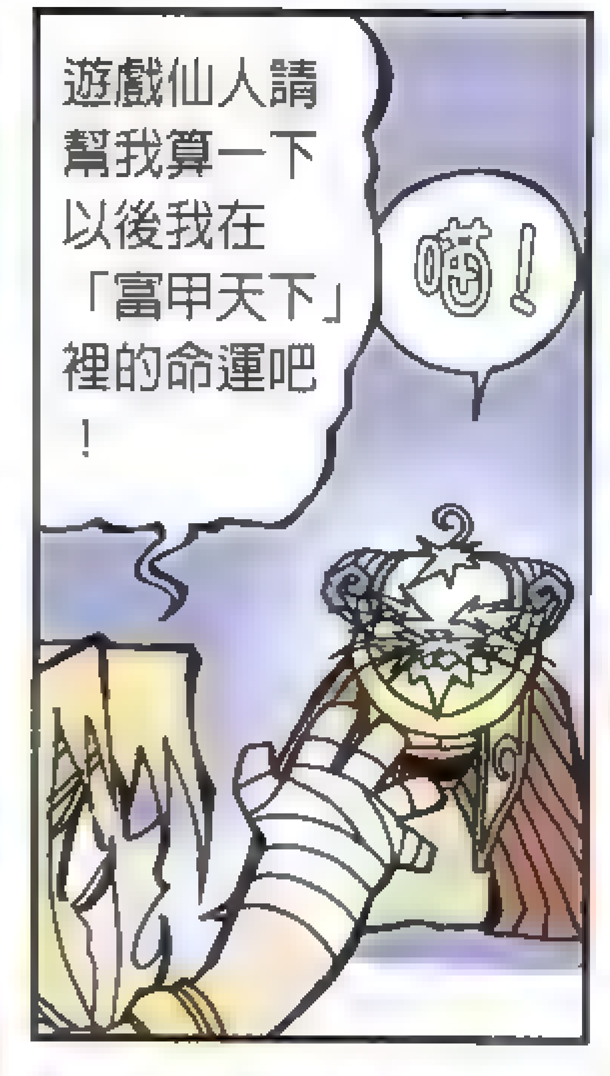


自美國遊戲軟體精英
Independent Games Festival (www.IGF.com) 的
最佳遊戲獎項之IGF Grand Prize
最佳玩家票選之Audience Choice Awards
最佳遊戲設計之The Best Game Design Award
最佳遊戲技術之The Technical Excellence Award
NEXON
APEXON TECHNOLOGY CO., LTD.

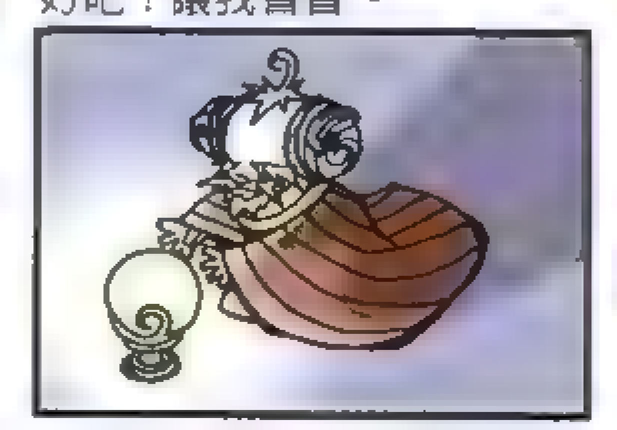


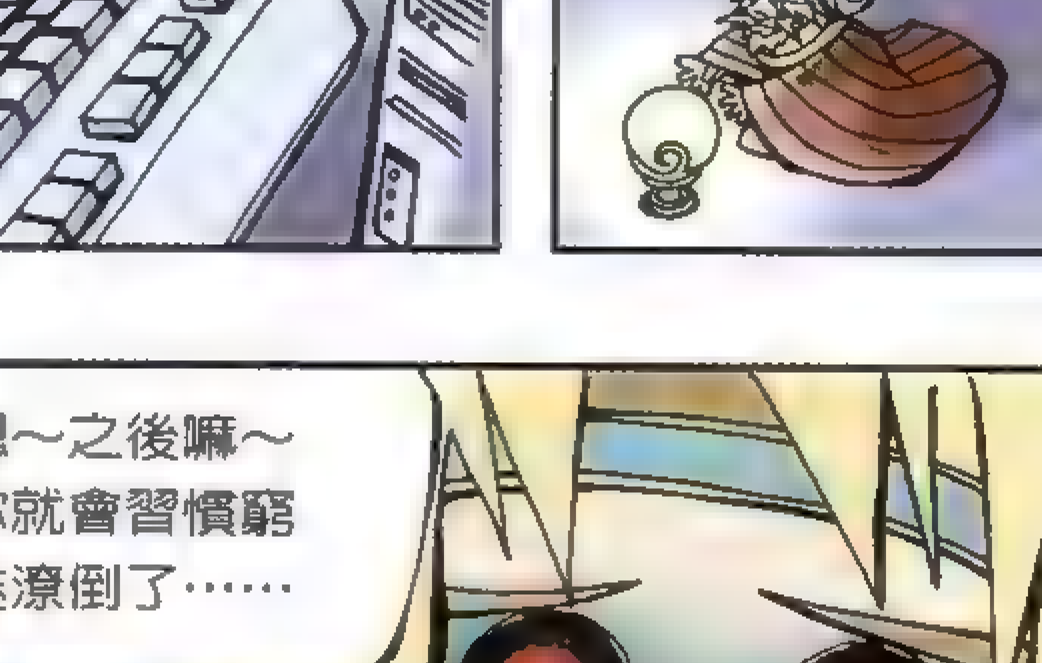
真世界
www.darkages.com.tw
史上最有內容的網路遊戲
「大頭貼系統」
「任務成長系統」
「政治系統」
「職業互動系統」
「預言事件系統」
限量發售
首發紀念版
爭取玩家最大的福利，除了享有最佳的網路遊戲之外您的生活我們也照顧到了！！每天必穿的T恤、每天必需的造型筆、每天必用的桌曆…當然！玩遊戲必須的光碟以及超豪華的450點超值點數卡也包含在內，這麼豐富的一大包換你一張500元的鈔票！
只有在捷生網站才有賣喔！
想換就快到www.apexon-online.com.tw
客服專線：02-2793-6233
捷生資訊科技股份有限公司
APEXON TECHNOLOGY CO., LTD

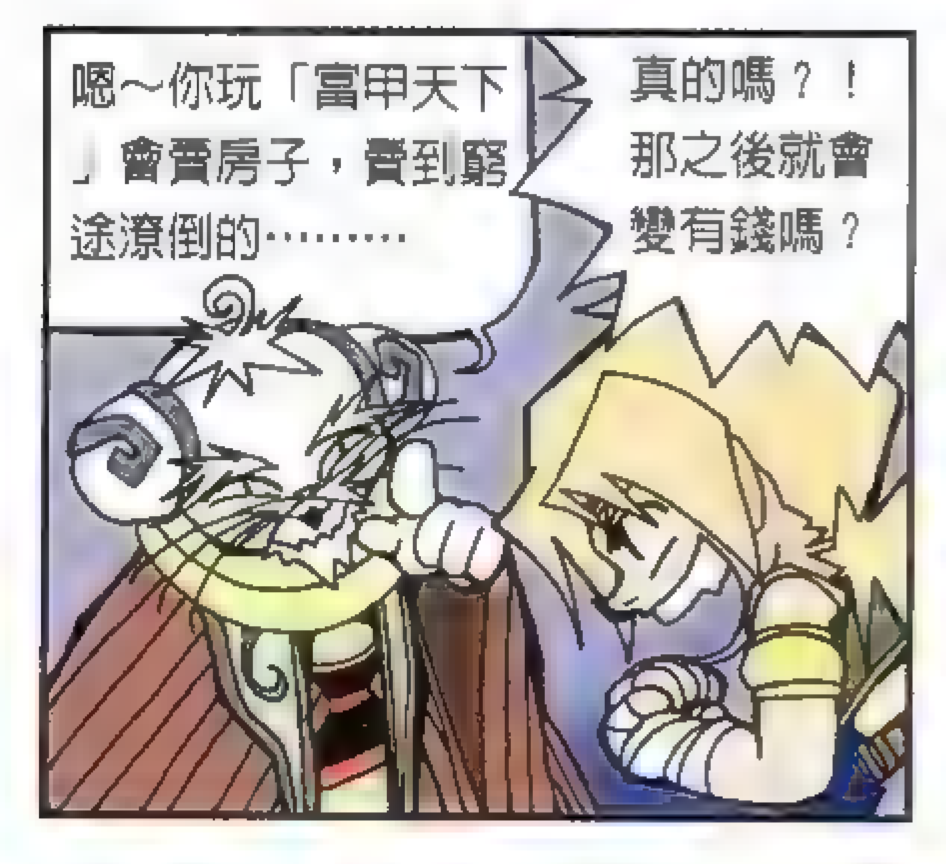

啊!!又破產了!!
又破產了!!
藍斯洛的×××被我廉價買走了
沙雷納好厲害!

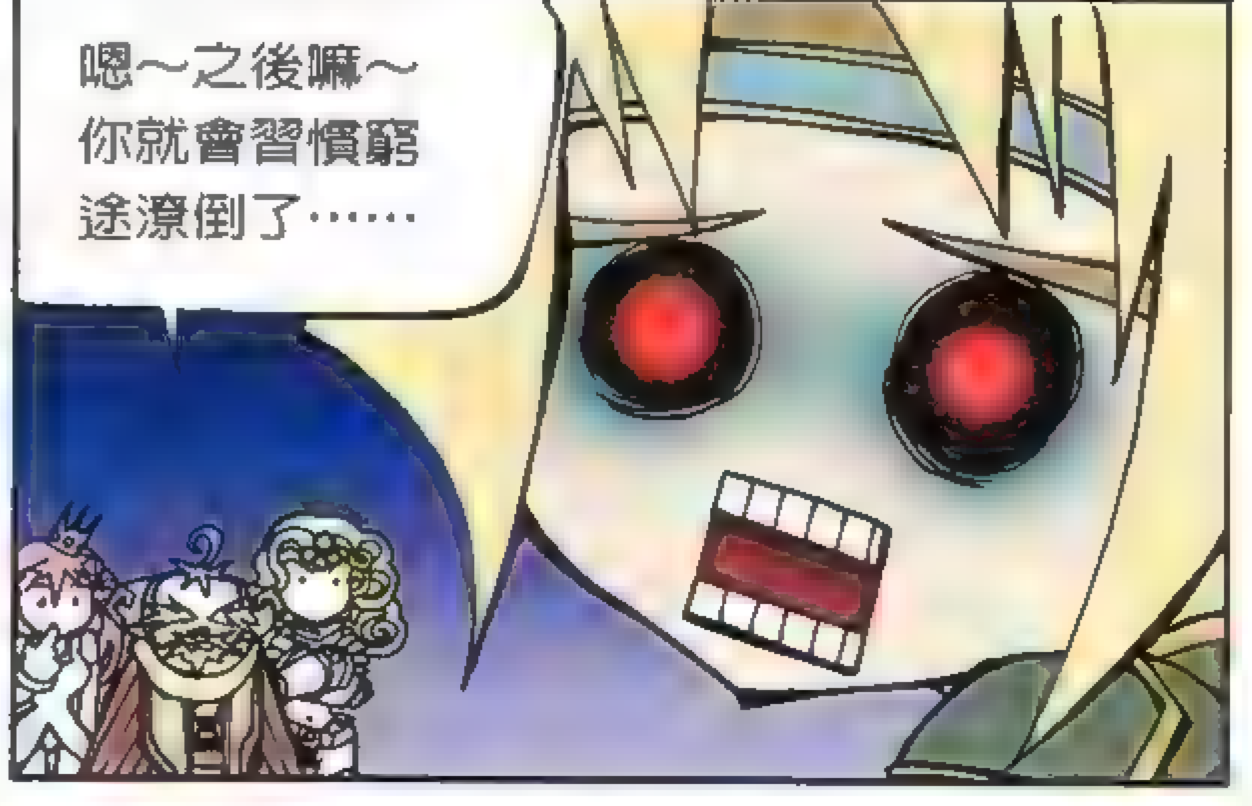

遊戲仙人請幫我算一下以後我在「富甲天下」裡的命運吧!
嗯!


好吧!讓我看看~






嗯~你玩「富甲天下」會賣房子,賣到窮途潦倒的………
真的嗎?!那之後就會變有錢嗎?


嗯~之後嘛~你就會習慣窮途潦倒了……



三國群俠傳

研發製造商 東方演算　發行代理商 智冠科技
遊戲類型 角色扮演　系統需求 P……





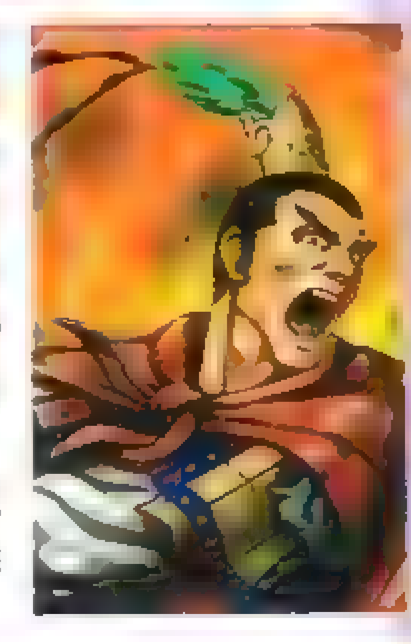
預定推出日 2002年 2月

關雲長水淹七軍、趙子龍單騎救主……

這些耳熟能詳的三國武將竟然不見了！這到底是誰在搗蛋啊？就讓我這個熟知三國歷史的賢者，回到過去看看是什麼情形吧。啊！原來是南華老仙弄巧成拙把時空時序錯亂了，現在需要人去一一把這些三國名將尋回，如果歷史上少了這些名將，那可無趣的很。自認為是三國專家的人們，可要好好準備出發了！

群俠再現　三國人物登場

《三國群俠傳》，聽起來是不是很熟悉啊，沒錯它就是曾製作過令玩家讚不絕口的《金庸群俠傳》以及《武林群俠傳》的製作團隊河洛工作室，在加強團隊陣容後，所新成立的"東方演算科技股份有限公司"所推出的武林系列最新鉅作。這一次玩家將回到三國時代，去尋找各個失落的三國武將，遊戲承襲之前《金庸群俠傳》的高自由度以及《武林群俠傳》的技能系統，再加上套入三國時代的歷史背景，眾多家喻戶曉的三國名武將，將一一出現在玩家面前，更是大大的增加了遊戲的可玩度和樂趣。想想看和三國武將們把酒言歡、共同懲奸除惡，這樣子的英雄豪邁，還真是令人非常的嚮往呢！





▲蜀國軍師諸葛亮為三國第一流人物

◀三國第一猛將呂布你可有信心收服

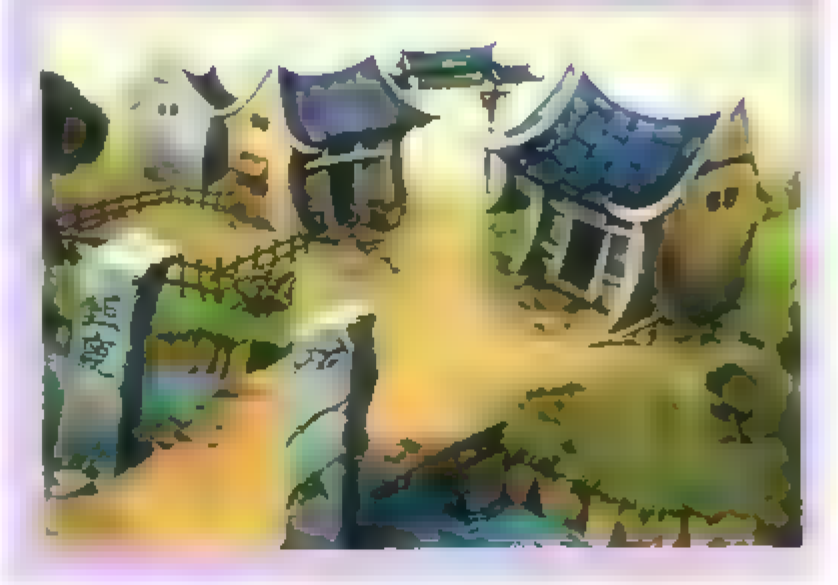
高自由度設計　任憑玩家發揮

無論是《金庸群俠傳》還是《武林群俠傳》，都相當注重遊戲的自由度，而《三國群俠傳》在歸納了眾多玩家的意見之後，更是尊重玩家對於自由的渴望。在遊戲中，玩家可以自由行走於神州各地，找尋三國時代的能臣名將，並與這些人物產生互動，只要玩家完成這些人物的相關任務，就可以讓該人物回歸三國，甚至加入玩家的隊伍。遊戲中可以加入隊伍的人物高達30位，玩家可以構築心目中的完美團隊，無論是帶著五虎上將征戰四方，還是讓三國軍師組成超級智略團，一切悉聽尊便、喜愛《金庸群俠傳》自由組隊方式的玩家，一定會大呼過癮。

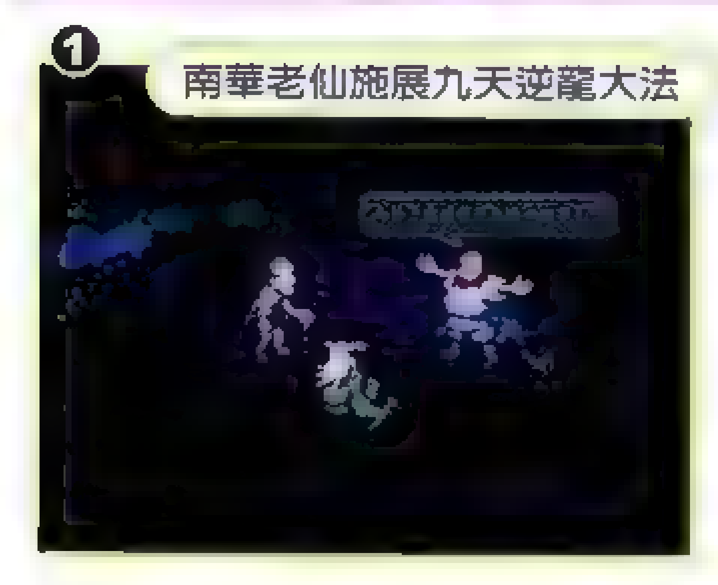
為了提供玩家一個豐富的冒險旅程，三國群俠傳包含了超過50個大小任務，即使是遊戲中的主線任務，也都提供玩家數種取捨抉擇的空間，要戰要和、要良要搶都由玩家決定。而玩家在遊戲中所做的一舉一動，都會影響著主角的人格特質，隨著"智仁勇"三項人格特質的高低，玩家所能招募進入團隊的人物也將有所不同。舉例來說，就像遊戲剛開始的第一個任務尋找許褚，完成任務後雖然也會回到魏國任仕拜將，但是若玩家要許褚加入，則勇氣值必須達到70以上，否則許褚是不願與主角同行的。如何在眾多抉擇之中逐漸培養全面的人格屬性，玩家可得要好好考慮了。

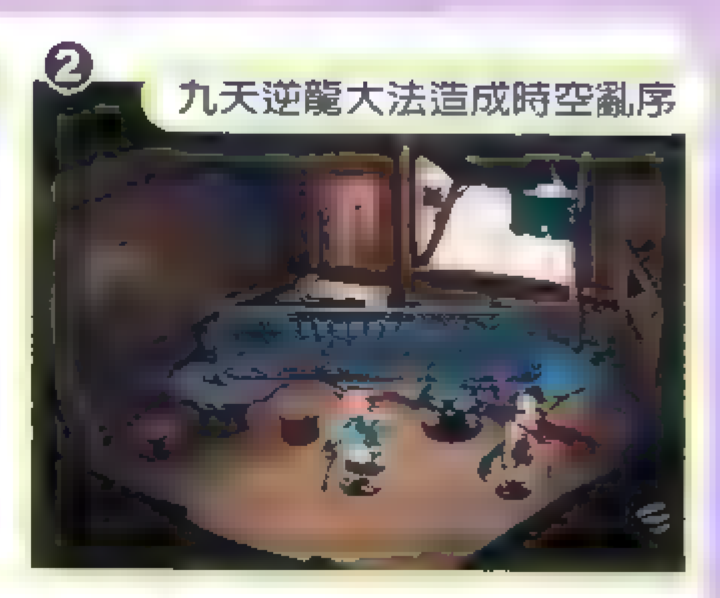


▲所有尋獲的武將會回到各國王殿



時空亂序　現代少年回到三國再創傳奇


❶ 南華老仙施展九天逆龍大法


❷ 九天逆龍大法造成時空亂序


❸ 三仙決定召喚未來世界的人來幫忙

《三國群俠傳》的故事發生於東漢末年，桃源鄉三仙人之一的南華老仙預見三國時代的紛擾亂世，擔憂天下蒼生陷於烽火兵戎，竟企圖施展”九天逆龍大法”扭轉時序，將曹操、劉備、孫權等三名天命王者出現的時間錯開，以求免除將來數十年的亂世爭戰。

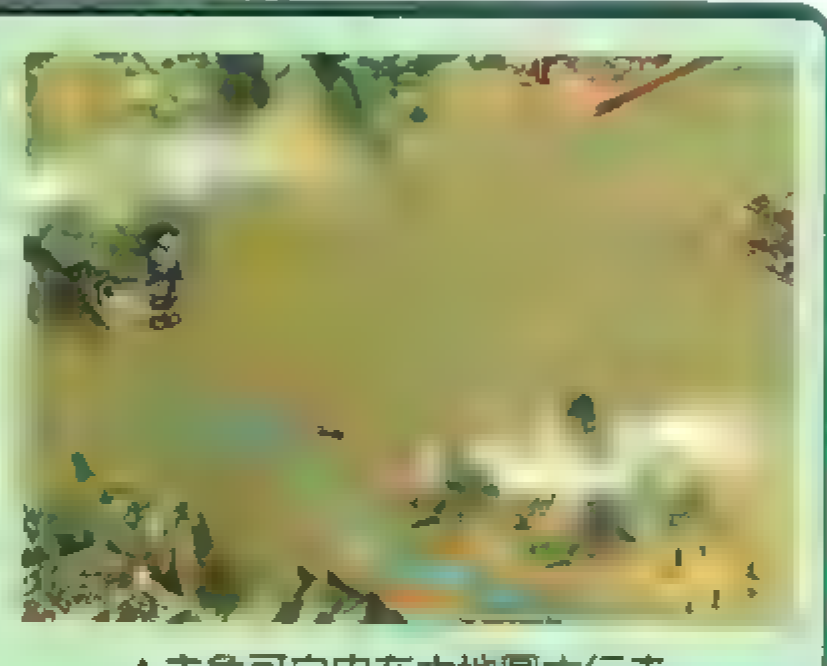

▲武陵的茶樓，頗有古樸風格


▲可召集五名武將與你同行

然而九龍逆天大法乃逆天之舉，竟造成上古魔神’刑天’自封印中脫逃，累積萬年憤恨的魔神刑天遁隱於天地之間，與三國時代最為殘虐的當權者董卓合而為一。隨著刑天脫離封印，魔氣立時蔓延天地，天地龍氣受魔氣影響而狂亂肆虐，三國時空也因而亂序，魏蜀吳三國戰將能臣散逸各地，時局陷入空前混亂。

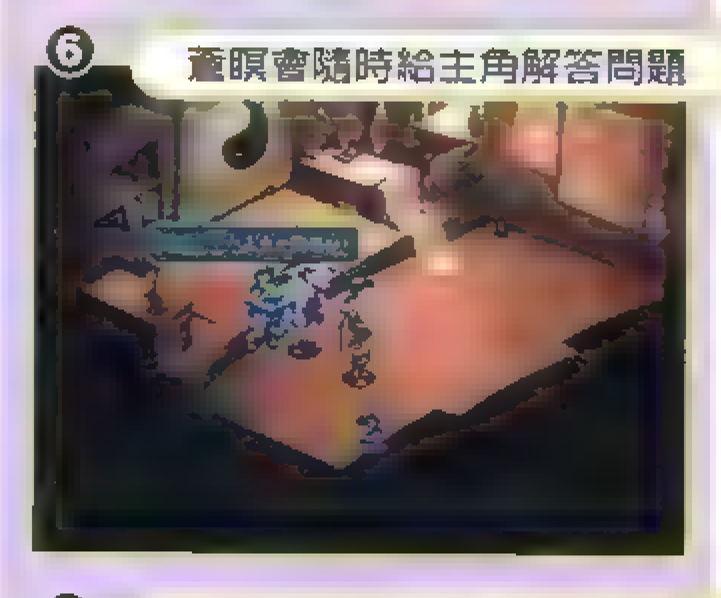
魏、蜀、吳的軍師，司馬懿、諸葛亮、周瑜，以其超凡智慧洞察此一神州浩劫，乃致力於尋回各國失落的將領謀臣，更重要的是，必須盡快找回於時空亂序中失蹤的曹操、劉備、孫權等三人，以對抗太師董卓企圖血洗神州的侵略大軍。除了三國勢力各自努力之外，仙界也為了收拾這場浩劫傷神不已，最後桃源鄉三仙人決定召喚一名熟知三國歷史的未來少年前來三國時代，幫助三國軍師找尋曹操、劉備、孫權，並設法收集太古九鼎，以完成”紹華定天大法”，將三國歷史重新歸序。

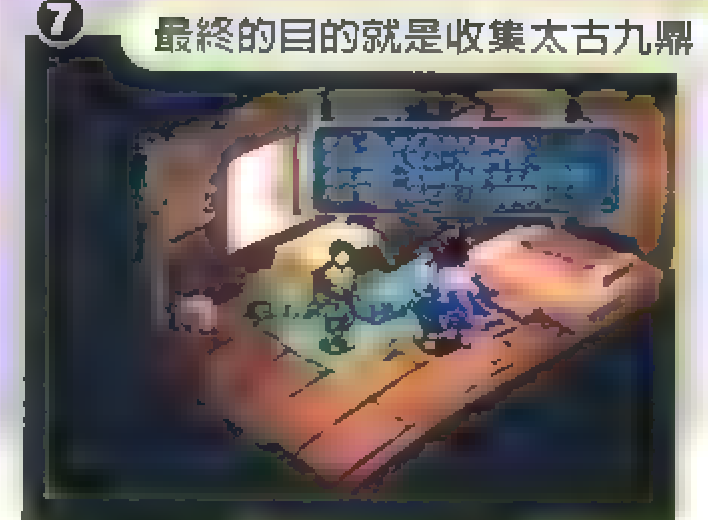
主角，身為一名十七歲的現代少年，莫名其妙地捲入混亂的三國時空，被三仙人寄予尋回魏、蜀、吳三國君王，收集太古九鼎的重責大任。神州浩瀚、人海茫茫，要如何匯聚群俠，力抗魔神？”小兵立大功”的傳奇又一章，等待玩家親自探索。


▲主角可自由在大地圖中行走

❹ 三仙施法轉移未來世界的主角

❺ 主角莫名其妙的來到三國時代


❻ 蒼瞑會隨時給主角解答問題


❼ 最終的目的就是收集太古九鼎

尋找虎癡許褚

許褚任務流程 初公開！

接下來我們就實際看看整個遊戲任務的進行情況吧！遊戲一開始的時候，主角將會得到有魏國名將居住於汝南許家村的情報，若主角到達許家村，將會得知受連年戰亂影響，各地治安敗壞，許家村也常常受到的侵襲，全憑許褚一人抗匪。然而許褚雖然勇力過人，但腦筋卻是不太好，玩家若幫助誤中盜匪奸計的許褚脫困，將可以獲得許褚的信任，而在消滅盜匪之後投奔魏國、回歸天命本位。玩家只要達成勇氣70以上的條件，就可以請許褚加入你的隊伍了。在這個任務中，玩家所要達成的條件是比較單純的，因此比較適合遊戲一開始的時候去完成，而其它還有各式各樣的任務，有些是需要完成數個條件、有些需要收集數個寶物，較為複雜但也較為有趣，就有待玩家到時親自體驗囉！

STEP 1



主角於英雄台會見三國軍師之後，得知汝南許家村有一名三國大將。至許家村後，輾轉得知正是魏國猛將許褚在此。

STEP 2



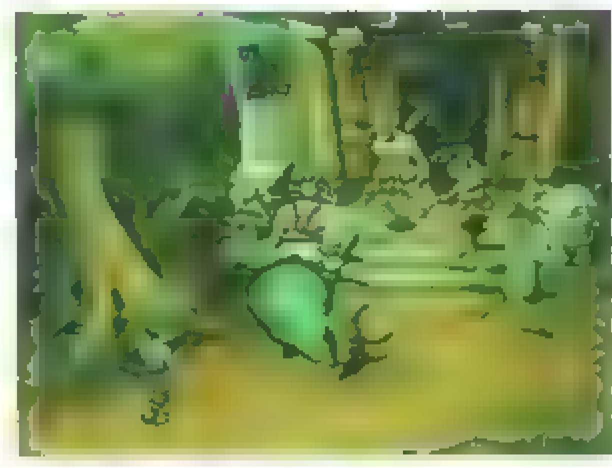
至許褚家，正被父親訓話的許褚一聽到盜匪去而復返，立刻衝出門去收拾盜匪。

STEP 3



主角快步跟上，隨許褚到達村後破廟，看到盜匪與許褚對峙。

STEP 4



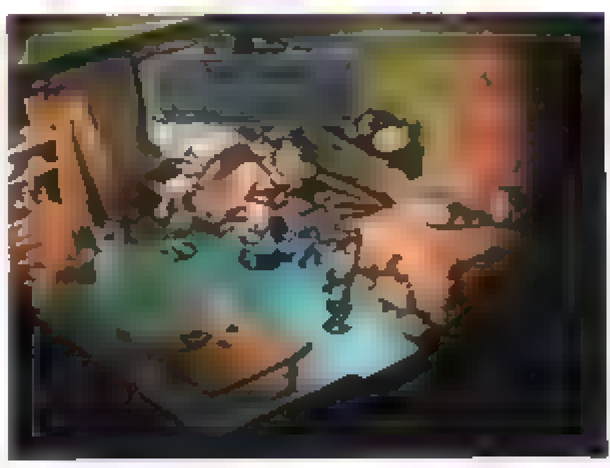
盜匪有備而來，完全沒有心機的許褚誤中奸計，吸入毒煙，情況危急。

STEP 5



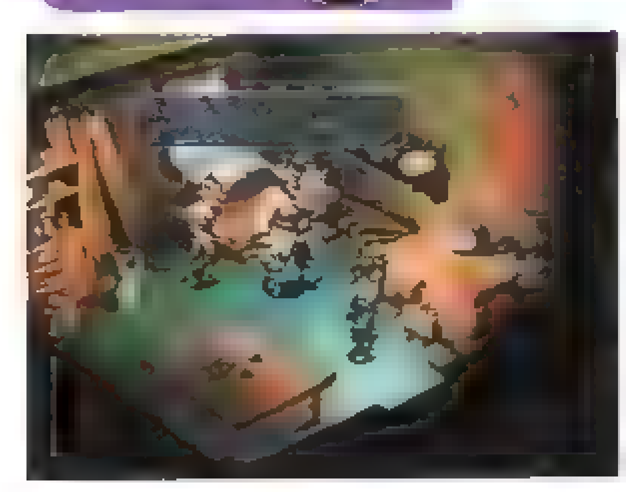
主角怎能看著許褚送死，雖然初涉中原，但也得仗義而戰。

STEP 6



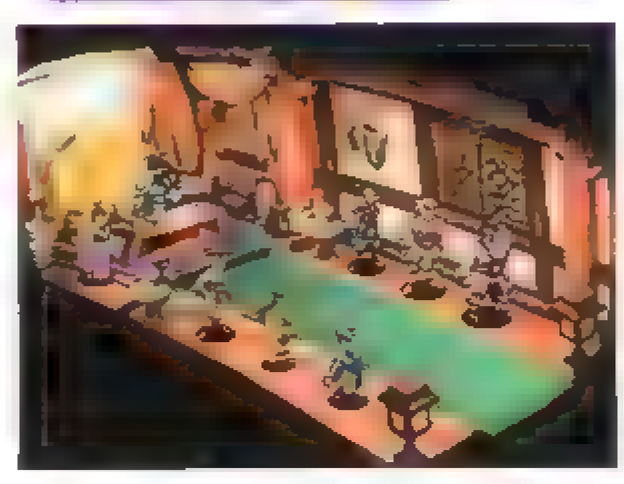
收拾盜匪之後，與許褚結識，許褚要主角務必到家中坐坐。

STEP 7



經許褚的介紹之後，許褚之父對主角大為讚賞，主角趁機說明來意，許老爺子當然滿心歡喜的讓許褚到魏國拜將。之後再到魏國鄴城，就有機會看到許褚囉。

STEP 8



完成任務後，到魏國王殿許褚就會出現了，不過記住要勇氣達到70他才會加入你的隊伍。

[illegible]戰鬥表現 | 多變技能系統

《三國群俠傳》的戰鬥部分，還是採取棋盤式的表現方式，但在戰鬥方法上更進一步的採用"行動時序制"，避免以往回合制戰鬥我方砍一刀、敵方還一劍的單調內容。在"行動時序制"當中，速度快的角色可以多次行動，而使用各種特殊指令也會對行動順序造成影響，而某些可以控制時序的特殊技能，則可以調整整場戰鬥的節奏。玩家可以在行動時序制之中，嘗試到與前作不同的戰鬥風格。



▲採行動時序的戰鬥方式

除了更加機動的戰鬥系統外，可為所有人物量身打造的"技能系統"，更是遊戲的一大突破。遊戲中除了主角以外，還有30位三國時代的知名人物可能加入隊伍，而遊戲中所出現的技能項目高達300多種。玩家必須經由戰鬥取得"技能點數"，學習所需的各項技能，並將四大類技能確實裝備，才能發揮各項技能的真正力量。以下就為各位玩家解說三國群俠傳的四大技能類別！



▲技能系統豐富戰鬥變化

指令技能



▲諸葛亮施展龍捲風攻擊

顧名思義，指令型技能就是玩家在戰鬥中，以下達指令的方式所施展的技能。在玩家未裝備任何指令型技能之前，在戰鬥中的指令只有簡單的「移動」、「攻擊」、「休息」等幾種。但當玩家為各角色裝備了指令型技能之後，在戰鬥指令視窗將立刻看到新的指令技能供玩家選用。遊戲中允許各角色裝備兩個不同的指令技能，至於到底該裝備什麼樣的技能，將由玩家敏銳的戰術思考來決定。

主動技能

主動技能跟Diablo2當中聖騎士的靈氣很像，玩家只要學了各項主動技能，再裝備到對應的欄位，該項技能就會發揮作用，為玩家帶來常駐性的優勢。三國群俠傳允許玩家裝備兩個不同的主動型技能，這兩個技能都將同時發揮作用。所以生命力貧弱的角色可以考慮同時裝上"HP+20%"與"HP+40%"，以此獲得生命值上限+60%的優勢。而害怕敵人造成混亂狀態，又擔心火系與冰系的屬性攻擊，只要搭配上"無隙Lv1"與"破邪Lv3"，就再也沒有後顧之憂啦！



▲孟獲的一般攻擊，威力平平



▲上方的HIT+20%就是主動技能

被動技能

與主動技能相反，被動技能平常裝備起來完全看不出功用，但是一旦達到觸發條件，就會立刻產生對應的效果。最明顯的例子是"近戰反擊"系列的被動技能，只要裝備此技能的角色受到敵方的肉搏攻擊，則立刻可以追加一次反擊，大幅提昇近距離作戰人物的戰力，這對於速度較慢而行動次數較少的近戰人物來說是非常重要的技能。



▲孟獲的近戰反擊練到第三級了

移動技能

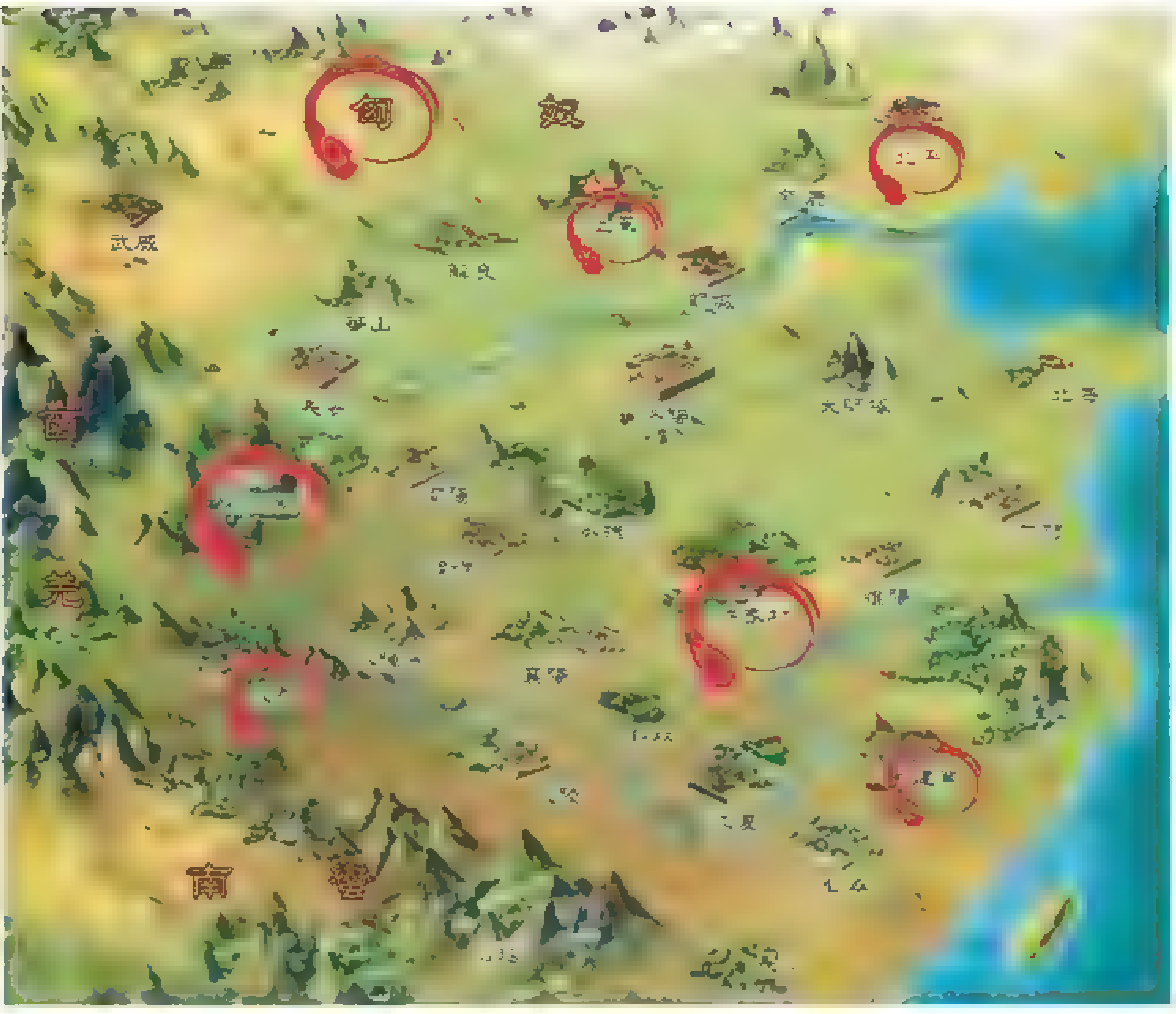
移動技能與被動技能一樣，都只有一個裝備格。而移動技能在遊戲中，雖然缺乏指令技能的高破壞力、主動技能的常駐優勢、被動技能的應變能力，但它卻扮演著非常重要的角色，甚至在戰場上有著舉足輕重的地位。移動技能專管移動方面的事，其技能效果大致可分為『增加移動距離』、『飄浮行動』、『探索陷阱』、『探索寶藏』、『移動其間自我治療』這幾種。看起來沒什麼重要的，但是真的到需要的時候，才會知道它的重要性！

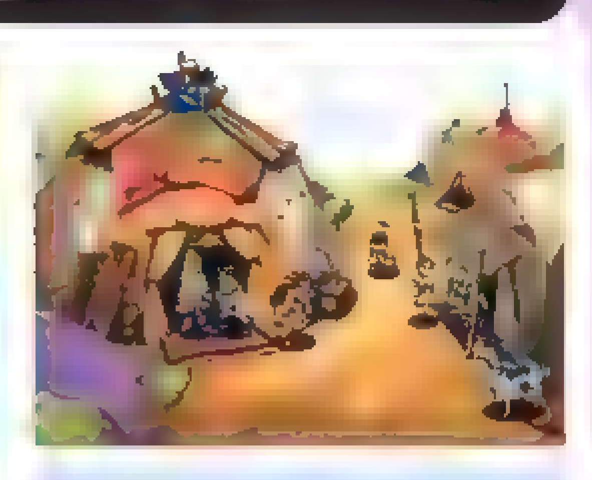


▲黃忠展現精準射擊技能

大地圖場景讓你自由來去

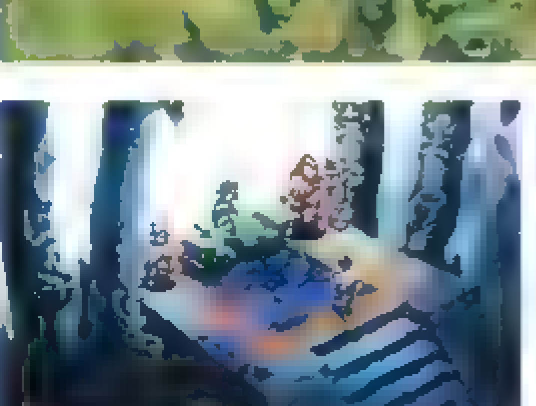
在遊戲中總共設計了三十個以上的場景，有些玩家一開始就可進入，有些則需要完成一定的條件才能進入，以下我們就先公開幾個遊戲中的場景，讓玩家們先睹為快吧！





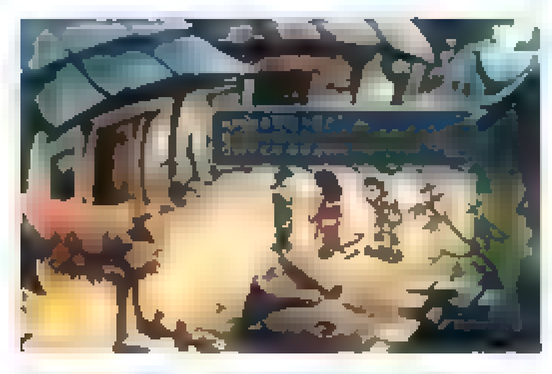
匈奴部落

遊戲中玩家的足跡將踏遍大江南北，除了神州地區可任意遨遊之外，更有雄據四方的四夷之地等待玩家探索，北方匈奴、西莫羌族、蜀後南蠻、東海夷州，將對錯亂的三國時空產生怎麼樣的影響！？



上黨祭壇

在三國群俠傳當中，玩家竟成為黃巾之亂的始作俑者！？造成神州陷入動盪不安的黃巾之亂究竟要如何收場？面對道術已然大成的天公將軍"張角"，主角可有勝算？



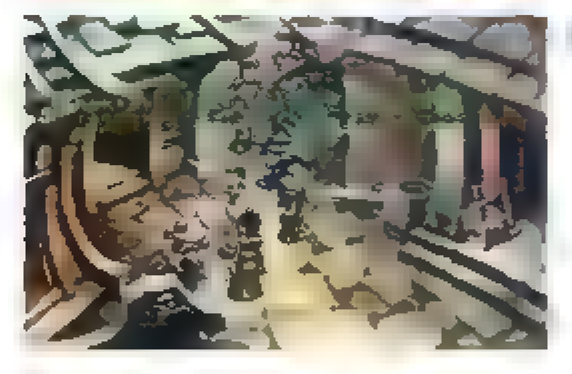
許家村

自與＿國軍師會談之後，主角獲知許家村有位三國名將！至許家村輾轉得知該處屢遭盜匪侵害，幸虧有武力過人的許褚擊退盜賊。如果玩家能順利幫許褚解決盜匪危害，就能結交一位三國人物喔。



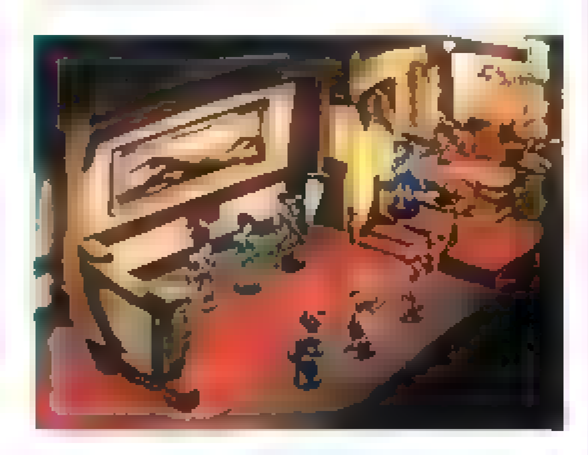
成都街

成都為蜀國首都，佔天府之國地理優勢，物產豐富、民風純樸，大街上的武器店為刀劍名匠蒲良所主持，所鑄之兵器為當世之冠！



北平

在三國群俠傳當中，由於受到時空亂序的影響，趙雲仍為北平公孫瓚旗下大將，要如何讓趙雲離開舊主，回歸天命所繫的蜀國，將是一場兩難的考驗。正當躊躇之際董卓軍已然兵臨城下，主角又要如何幫助北平百姓化險為夷？



吳國建業王殿

東吳孫家二代經營江東，引賢募才建立一方之霸業，孫權年僅二十，便繼承父兄之大業，而能與曹操、劉備等人分庭抗禮。其軍師周瑜謀略精湛，更有陸遜、魯肅主持謀略；呂蒙、黃蓋、甘寧、太史慈等武將捍衛江東，實力堅強、不容小覷！



桃源鄉

天地逆序、時空大亂，不負責任的仙人無法收拾殘局，竟想出"用未來修補過去"的偷吃步！只見三仙人靈光匯聚，被寄予重整亂世大任的倒楣主角就將出現在法陣之中！

三國英雄人物傾巢而出



一名生於現代的十七歲少年，鍾愛三國人物、熟讀三國演義，對於任何涉及三國時代的遊戲都絕不放過，因此被惡下沼天大禍南華老仙挑中，傳送至已時空亂序的三國時代，寄予讓時空歸序的任務。憑著無比的機智以及說謊不打草稿的本領，自稱為”不幸步入三國時代的未來美少年”的主角，就此擔負起找尋魏、蜀、吳三國將臣，齊聚太古九鼎的重責大任。



蜀國五虎上將之首，驍勇無雙，當令曹操欽羨、讓孫權忌憚，然而終其一生只忠於劉備一人。在亂序的三國時空中，為了侍奉父母的關羽，潛隱於市集塵俗之中，再無揚名於天下的大志。主角要如何才能喚醒關羽這隻沉睡的巨龍，令蜀國另一名將再現風華！？



為當世武功最強之人，如今更是窮神邪天手上的超級王牌。集歷史上不忠、不義、不仁、不孝之名於一身的呂布，在亂序的三國時空中，可有浪子回頭的機會？天下無敵的超級武將，究竟會與主角為敵還是與主角化敵為友、共同奮戰？這結果並未決定，一切都有待主角的努力……



司馬懿乃不世之智將，其人心思縝密、智略超群、能斷能忍，為諸葛孔明六出祁山、北伐中原的最大阻礙。然而在三國時空亂序之後，司馬懿衡量利害，而決定與諸葛亮、周瑜聯手穩定魏、蜀、吳三國局勢，斷然遷都鄴城，形成”三國共抗董卓”的局面，乃心計非常厲害的人物



周瑜，字公瑾，身兼吳國水師提督以及首席軍師，不但慎謀能斷、才智過人，且精通音律，有絕世翩翩之姿，為三國時代最著名的少年英才。在時空亂序之後，周瑜以其超凡的智慧洞察天機，瞭解吳國已然陷於前所未有的浩劫，並與諸葛亮、司馬懿等人結成聯盟，企圖聯合三國之力扭轉大局，令時空歸序！



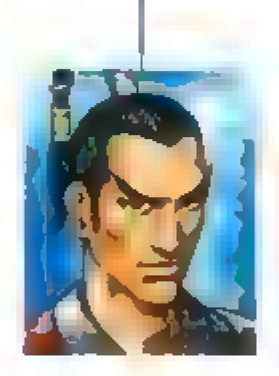
南蠻與匈奴、西羌、東夷並稱四夷之地，其族世代居於雲南、民風強悍，曾令諸葛亮勞費苦心。在三國群俠傳之中，武功還好、頭腦普通、個性阿Q、死不認輸外加超級怕老婆的蠻王孟獲，竟然有心領兵併吞中原？在紛擾的中原局勢，您也將踏入南蠻的領地，釐清這一場華夷之爭。



張飛武功卓絕、豪勇無雙，被譽為有”百萬軍中取上將之首”之能，與劉備、關羽情同兄弟，乃蜀國不可或缺的大將。在三國群俠傳之中，張飛粗枝大葉、好酒貪杯的個性竟使他一夜失城！？四處尋訪三國將臣的主角，要如何找回自慚而不敢歸國的張飛？丈八點鋼蛇矛能否再度還威中原？只有你能確定這問題的答案。



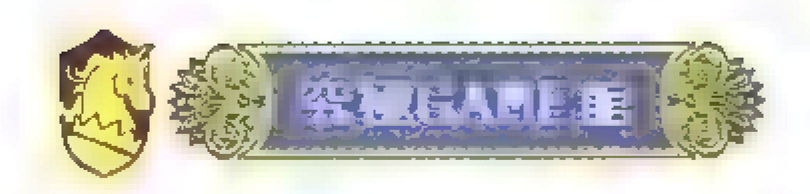
三國時代最著名的老將軍之一，年近七十時仍可開三石之弓、有千斤之力，斬夏侯淵於定軍山，揚威天下，令蜀軍之中的眾將領也為之折服，可說是老當益壯的代表。然而隨著時空混亂，未遇名主而一身武功無以施展的黃忠竟也有了歸隱之心。但老驥伏櫪，志在千里，只要能激起黃忠的雄心壯志，未必不能見到他再度馳騁沙場！



本為呂布之部將，於呂布死後轉投曹操，此後在魏國建立無數功勳，即使晚年重病、乘舟坐鎮江東，仍使吳主孫權以為「張遼雖病，不可當也，慎之！」，可見其武功謀略之高強。在三國群俠傳當中的張遼，與呂布同屬於董卓軍帳下，與魏蜀吳三國勢如水火，如何使他回歸天命本位，將是一大難題。



獨眼將軍夏侯惇乃魏國之猛將，長年隨曹操征戰四方，幾乎是魏國名將的代名詞。在三國群俠傳當中，夏侯惇受命率軍攻打下邳，而將與佔領下邳的董卓軍正面交鋒。雙方實力相當、戰局緊繃，要讓夏侯惇早速完成任務回到魏國，還必須您助他一臂之力才行



傲世蒼龍 趙雲傳

- 研究製造所：捷友資訊
- 遊戲類型：戰略
- 販賣流通所：智冠科技
- 科技需求：Pentium-166、32MB



這到底是怎麼回事？會不會是我搞錯了，怎麼又是一個趙雲傳？仔細看看，遊戲的類型不太一樣，人物的造型也大不相同，原來竟是不同遊戲採用同一個題材，這樣子的巧合大概也不是很多見吧！不過這樣子的良性競爭，倒是也給玩家帶來了更多不同的選擇，也是不錯的。更可喜的是，我最喜歡的三國人物趙雲，在今年可是大大的出風頭囉！

個人傳記般的戰略遊戲



相信大家對KOEI的英傑傳、孔明傳、曹操傳等系列的戰略遊戲都還印象深刻吧！透過每一個關卡的歷練，從而了解這些三國名人的故事，並親身經歷他們的苦難與抉擇，讓人玩起來實在是欲罷不能。『傲世蒼龍趙雲傳』便是這樣一個以三國人物為主角的戰略遊戲，而這一次晉升為主角的，就是在三國歷史中，數度單槍匹馬穿梭於萬軍之中、為蜀漢立下無數不世之功的蜀國名將「趙雲」。這款"傲世蒼龍趙雲傳"為"捷友資訊"的最新力作，除了標榜完全由國內自製研發之外之外，在劇情故事上，更是參考青史以及野史，並就歷史上沒有記載的部分，加上許多獨創的劇情，完整的呈現出趙雲一生的豐功偉業，讓玩家可以徹底的體會這位一代名將的精彩故事。

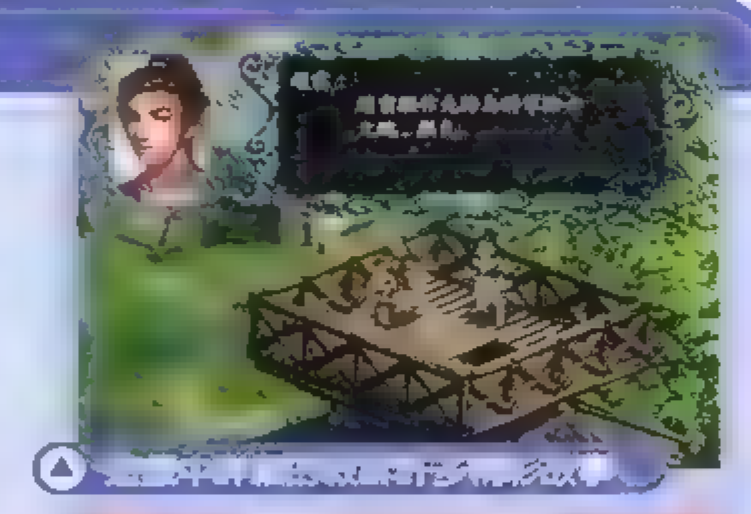


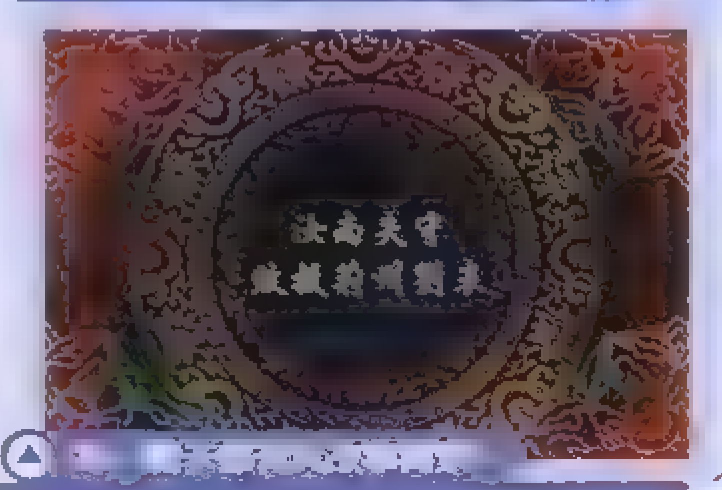


趙雲傳奇 鉅細靡遺



在趙雲傳中，對於趙雲的一生可說是描寫的鉅細靡遺。從遊戲一開始在河北真定的趙家產下一子，並出現蒼龍異象，嚇走欲來搶劫的盜匪。然後到趙雲長大後投入公孫瓚陣營力抗袁紹，並巧遇劉備。至最後正式投入劉備陣營，長阪坡單騎救主、赤壁烏林襲曹軍、智取桂陽、截江奪阿斗、定軍山截曹救軍、助曹取漢中……等等英雄事蹟，都將全部收入遊戲之中的劇情。整個遊戲總共34個關卡，出現人物高達160位之多，完全的將趙雲的忠肝義膽、武勇機智深刻的描寫出來。遊戲進行到劉備取漢中，立為漢中王到一段落，其時可說是蜀漢王國的最高峰，趙雲被封為「鎮遠將軍」，並列為蜀漢五虎將之一。三國武將如雲，論忠義、人品、武勇皆完美者，非趙雲莫屬。他深明大義、忠直敢諫、公正無私、有勇有謀，更難得的是，他心繫黎民百姓的福祉，不為個人功名而投靠奸雄，終在明主劉備帳下，成就千世傳頌不朽的功績，是三國武將中最完美的英雄武將。





劇情與戰役 並重的設計

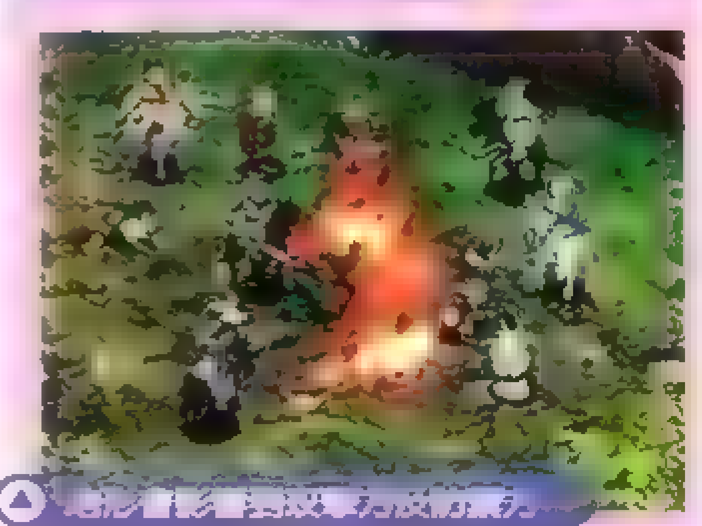


《傲世蒼龍趙雲傳》的設計，基本上是以傳統的回合制戰鬥為主，遊戲的方式就是一個個的移動我軍的主將和軍隊人員，去攻打敵軍的主將及軍隊人員，以完成每個關卡所賦予的任務和目地。遊戲內容主要包含有故事劇情和回合戰役二部分，劇情的部份大都考據「三國寅義」與「三國志」來編寫，故事的比重佔相當大的比重，可比擬為中型RPG的遊戲故事內容，是不容忽視的重點。而回合戰役的部分，首重操作和謀略思考，如何運用事先的設計和戰略去完成一關關的關卡，將考驗著玩家的智慧。遊戲的設計可說回歸到最單純的思考與故事性，沒有太多繁複的指令功能，但是卻能讓玩家更確實的體會到遊戲的樂趣。

簡單有趣的 戰鬥系統

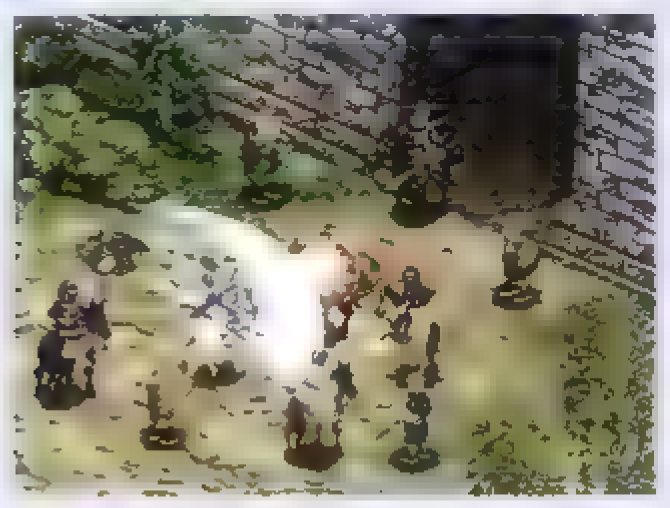


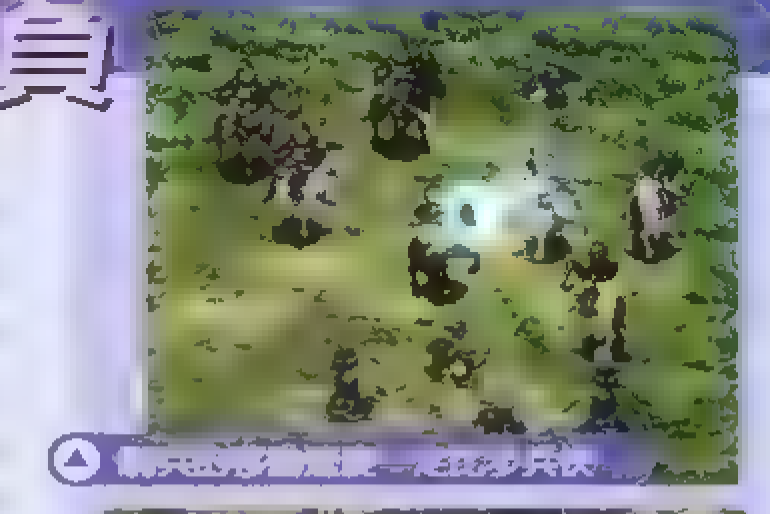


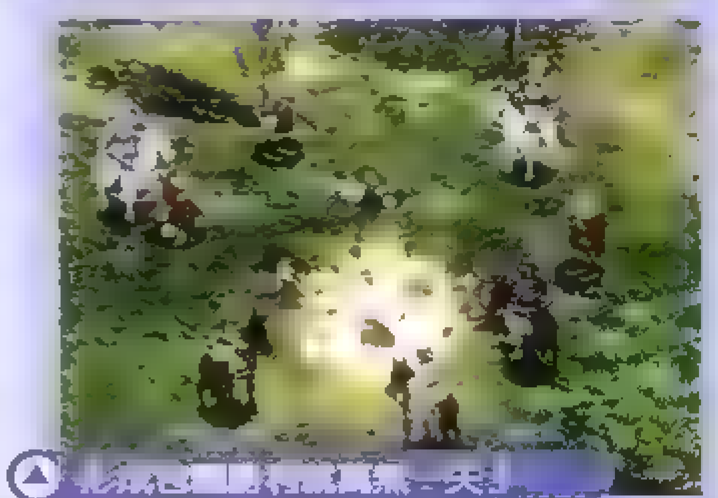


在《傲世蒼龍趙雲傳》中，玩家在一開始可在軍營補充物品，然後就可進入關卡中。在故事性的介紹及對話之後，正式的戰役就會展開。一開始玩家要先布置各人員的位置，接著就要指揮我方軍隊，依關卡任務的不同，到指定的目的地或是攻打敵軍主將及士兵。戰鬥依兵種和主將人物的不同，每個單位都有不同的體力、精神力、力量、防禦力、移動力、智力及敏捷度的設定，只有有效利用該兵種的特性，才能發揮出最高的戰力。當單位進行攻擊時，畫面上會顯示攻擊範圍。若在範圍中有攻擊的對象，則對著該單位單擊滑鼠左鍵，所操控的人物就會攻擊敵人。攻擊會因地形和人物面對的方向不同，而產生攻擊力和防禦力改變，例如在人物的背後攻擊會比正面攻擊傷害力大；站在水裡會比平地的防禦力低等等。

如何運用移動力 攸關勝負



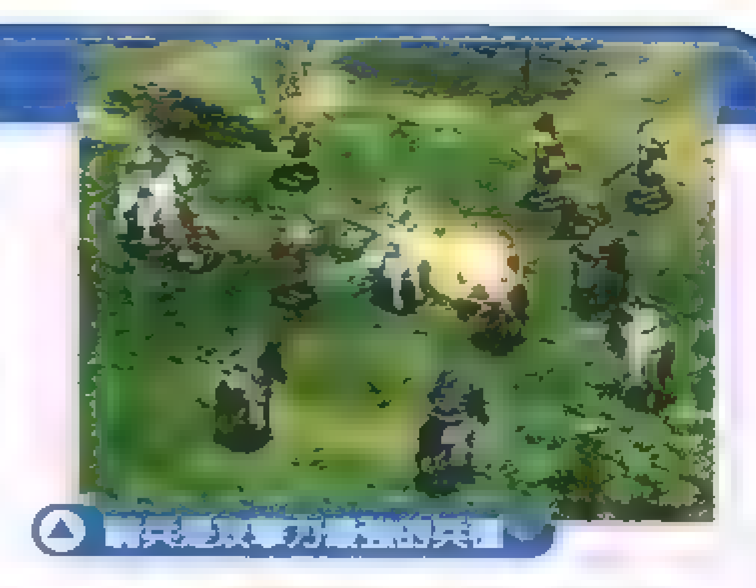




在遊戲的戰鬥中，還有一大重點，就是如何運用各單位兵種的移動力。遊戲中依兵種和主將人物的不同，每人有不同的基本的移動力。移動時因地形因素的不同，會影響移動的距離遠近及快慢。例如：在山和河川上移動較慢，在草地及沙地上移動較快。即使單次移動並未超過移動力的許可範圍，但只要曾經移動過，則必須等到下個回合才能再移動。在移動中所要移動的路線格中有任何一個單位站在上面，則在移動時並不會穿過去，而是繞過對方前進。綜合以上幾點對移動力的限制，在遊戲中如何安排移動，將是決定勝負的重點，如果控制得宜，你的每一回合都將可率先主動攻擊，甚至可以一次包圍就消滅敵方單位，絲毫不給他任何反擊的機會，大大的增加你自己的戰力。

善用兵種特性 克敵致勝

在遊戲中，不論各國都擁有共同的五種基本兵種，分別是步兵，槍兵，弓兵，騎兵以及謀士。這五種兵種之中，在屬性上整體而言是槍兵克騎兵、騎兵克步兵、步兵剋槍兵，而弓兵和謀士並無特別相對剋的兵種，他們都屬於遠距離攻擊較有利的兵種，但是防禦力上都較為衰弱，如被逼近很容易受到重傷害。在特技計謀上，基本上除謀士外的其它四種兵種，都有屬於本身的技能可以學，但是數量非常有限，而謀士在計謀上的設定就較為多樣化，不論攻守都有非常大的效用。以下我們就對五種兵種的特性做一詳細的分析。


[illegible]



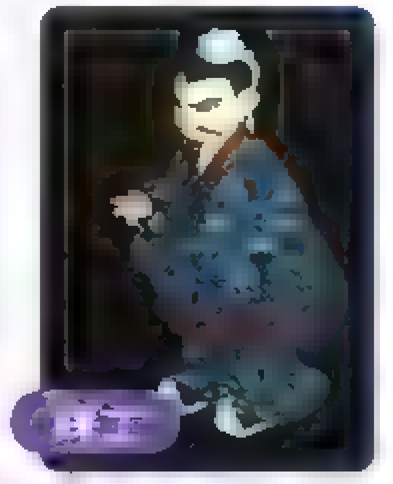
為最基本的兵種，手持的武器為基本的刀及盾，各方面的數值平均中等，利於近身的攻擊，攻擊的距離最多只有一格。



可遠距離攻擊的兵種，攻擊的距離最遠可到六格，攻擊力與步兵差不多，不過防禦力較為弱，而且對於距離太近的敵人無法進行攻擊，所以是主要用來做為後衛的攻擊火力。



手持的武器為長槍，比步兵的攻擊力高，且攻擊距離較為遠，最多可攻擊二格遠的敵人。



謀士是這五個兵種中比較特殊的，他防禦力為最低，在低等級時讓人覺的作用不大，多半只能用來為己方補充體力，但如果訓練至高等級時，就可施展出強力的特技來，而且一次可損害多位敵方將士的體力，是一讓人不知如何對抗的兵種。

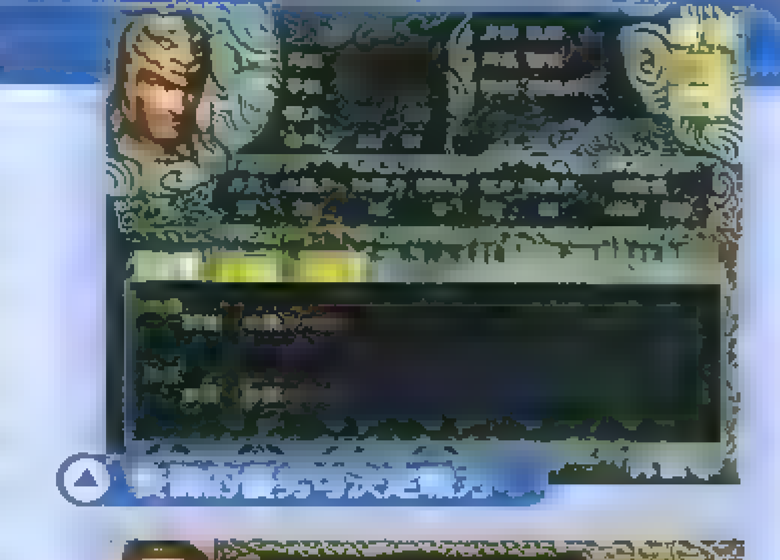


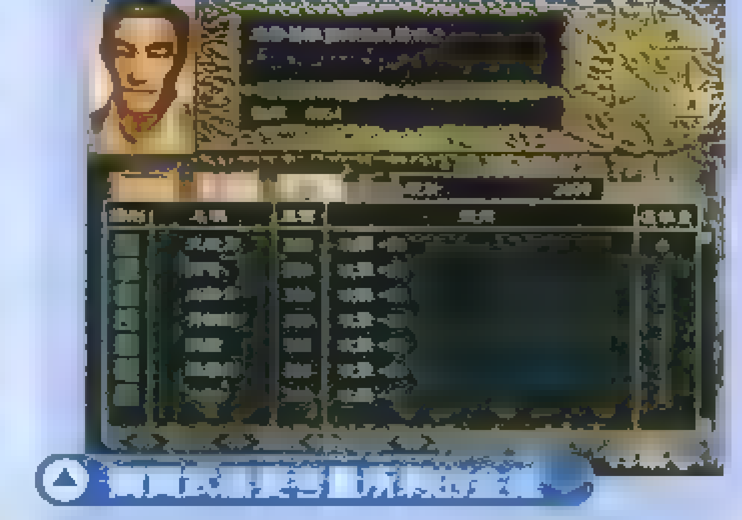
騎兵為屬性最強的兵種，不論移動力，防禦力和攻擊力等等都比其他兵種為強，是上戰場時不可缺少的強力兵種，不過相對的僱用時所要花費的金額也就高很多。在手持的武器上，騎兵有拿長刀與長槍兩種，不過不論拿什麼武器，並沒有強弱之分，[illegible]屬性。

多功能的軍營設計


[illegible]

在每一個關卡結束後，就會跳入軍營畫面，在軍營中可進行許多的補給任務，像是軍隊編成、物品買賣、徵召新的兵種人員，另外還有存檔、讀檔、設定等等的系統功能選項，也都只能在此進行。其中前三項功能可說是決定戰場上勝敗的重要因素。軍隊的編成，是在每次出戰前，選擇所要上場的人物及各兵種人員，由於上戰場的人數有限制，因此如何慎選要上戰場的人員將是玩家的一大課題。物品的買賣部分，則是決定與戰人員的裝備及藥品是否充足，每一個關卡後，軍營中的商店都會有更好的裝備出現，而人員也需要補給各種藥品，如何運用有限的金錢來確實補充，是很令人傷腦筋的。兵種的徵召算是軍營三[illegible]的功能，在戰場中所消耗的兵員，玩家必須在軍營時花錢徵召，重新加以鍛鍊。另外如果想要除去一些兵種單位，可選擇以流放的方式來去除，但主將人物不可流放。


[illegible]


[illegible]

結合寫實與漫畫的美術風格

雖然說是國內自製的作品，但是《傲世蒼龍趙雲傳》在美術方面的表現可一點都不含糊。遊戲中的畫面風格在開頭動畫、人物的設定以及介面的設計等地方，都是以寫實風格呈現，不但畫的栩栩如生，而且處處可見三國時期的古樸風味，讓玩家有如回到三國時代般，完全的融入遊戲所設定的故事中。而在戰場上的場景及單位，則是採用明亮的漫畫風格，看著精細的場景上，各式各樣立體的單位移動作戰，真是令人有賞心悅目之感。



遊戲的開場介面



場景人物的造型都非常活潑。

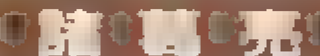


人物搶先曝光



趙雲

本遊戲的主角，出生時天降蒼龍，因此被鄉里鄉人指稱為蒼龍降世投胎。初期投入公孫瓚旗下，瓚敗亡後，輾轉流亡，終於尋獲名主，投入劉備陣營。生平為蜀漢立下戰功無數，其中血戰長板坡、截江奪阿斗兩戰，更是為劉備保住蜀漢繼承人的血脈。劉備立為漢中王時，被封為鎮遠將軍，並列為蜀漢五虎將之一。



劉備

蜀漢開國皇帝，為復興漢室，輾轉流離神州大地。在赤壁之戰後，取得荊州南部，並西進益州，逐漸建立起蜀漢。遊戲的結尾在漢中擊敗曹操後，立為漢中王。劉備一生知人善任，初遇趙雲時便想網羅旗下，但礙於當時他乃公孫瓚的部將。及後因緣際會終於得到趙雲效忠，並誠心相待，而趙雲也為他屢立大功。



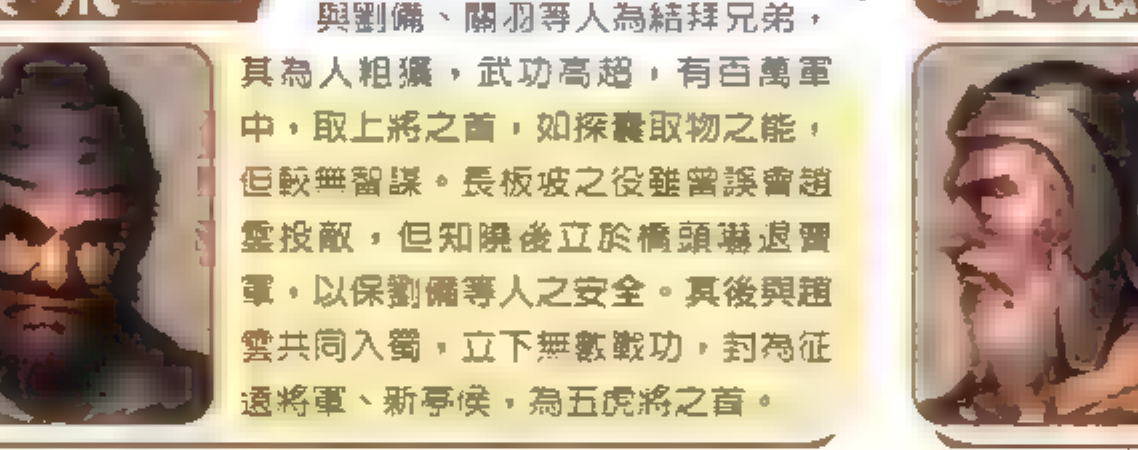
關羽

威震華夏蜀國第一將領。劉備、張飛的結義兄弟，為人重信義，文武雙全。為保護兄嫂，曾降於曹操，並為其斬顏良、殺文醜，其後聽得劉備消息，不惜過五關斬六將，投奔而去。劉備入蜀後，留下關羽鎮守荊州，後劉備立為漢中王，封關羽為盪寇將軍、漢壽亭侯，為五虎將之首。



諸葛亮

為蜀漢第一軍師，初時隱居於隆中，因受劉備三顧茅廬之禮，並感於劉備為天下百姓謀福利之心，而出山效忠。諸葛亮初任軍師時，因為尚未立下軍功，故諸將並不心服，唯獨趙雲最為配合。及至後期戰役，諸葛亮與趙雲的配合更是天衣無縫，兩人可稱是軍師與將領之間的最佳典範。



張飛

與劉備、關羽等人為結拜兄弟，其為人粗獷，武功高超，有百萬軍中，取上將之首，如探囊取物之能，但較無智謀。長板坡之役雖曾誤會趙雲投敵，但知曉後立於橋頭嚇退曹軍，以保劉備等人之安全。其後與趙雲共同入蜀，立下無數戰功，封為征遠將軍、新亭侯，為五虎將之首。



黃忠

降於劉備征南荊州之役，其人年過六十，但仍老當益壯，戰場上毫不退讓。隨劉備入蜀，並在漢中之戰斬殺敵將夏侯淵立下大功。曾於定軍山遭曹軍所圍，幸賴趙雲即時搶救，並以疑兵之策嚇退曹軍。與趙雲並肩作戰多次，雙方可為最佳戰友。後封為征西將軍，列蜀漢五虎將之一。



馬超

西涼第一猛將，曾殺得曹操脫袍逃命，因中計而戰敗，先投於漢中張魯，但不得信任，劉備與劉璋對峙時，率軍援助璋，但為備所感動，遂效忠旗下。馬超武勇過人，武藝高超，因是西涼名族，因此對蜀漢在涼州的經略頗有貢獻。受封為平西將軍，並列五虎將之一。

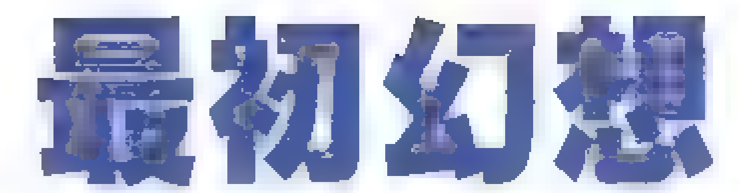


公孫瓚

幽州強豪，為趙雲首先投靠的君主，並是引見趙雲認識劉備的人。初時在河北與袁紹爭雄，但其為人剛愎自用、不聽人言，以致連連敗退，趙雲遂灰心求去。趙雲藉口離開公孫瓚後不久，袁紹又連敗公孫瓚數役，最後公孫瓚終因兵敗自焚於易京。







最初幻想

研究製造所 萬智軍　販賣研究所 智冠科技
遊戲類型 角色扮演　科技需求





一看之下還真的以為FF要在PC上出新作了呢！這款直誇媲美FF的遊戲，可是一點也不避諱的喔！打出來的口號就是學習自FF的設定，這比起之前有款很相近但又不承認的某部作品來說，這個作風讓在下對《最初幻想》有了不錯的好感，就看它如何出於藍而勝於藍了。

直追FF的國產大作

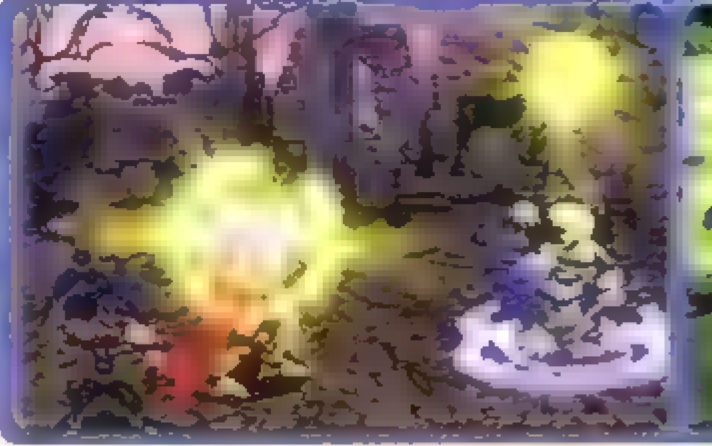


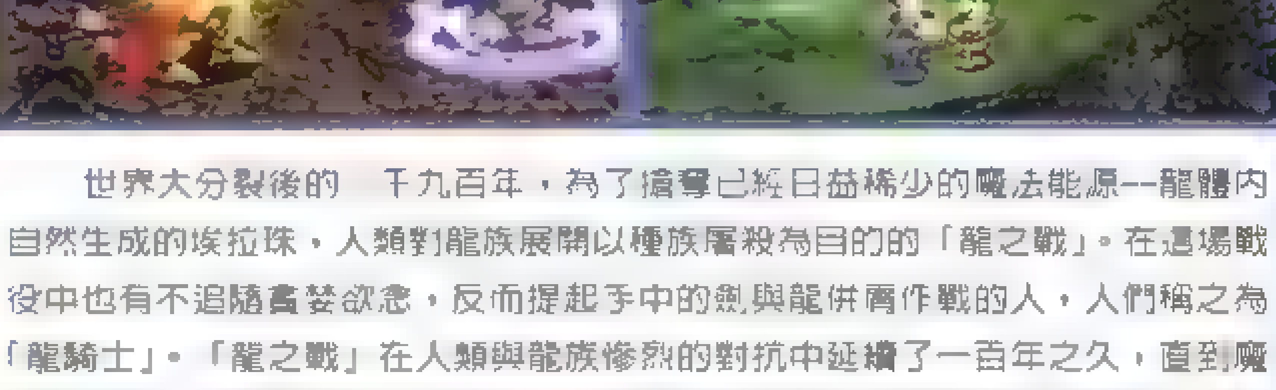
「最初幻想」是一款充滿企圖心的遊戲，製作小組指出經由「最初幻想」這部作品，希望有一天，華人世界也能擁有像FF系列的經典遊戲存在。整個遊戲的世界觀與架構，都非常的相似於FF系列的設定，不但綜合了科幻、魔法、愛情、冒險等元素，更營造出一個格局龐大的動人故事與世界，突出的美術表現，巨細靡遺所繪製出的人物、場景，也讓人神迷目眩、嘆為觀止！

分裂從此開始 世界就此改變

遙遠的源世紀，邪惡的魔大帝來到美麗和平的般若瑞世界，散佈著可怕的黑暗、痛苦與滅亡。當這一切四處散播，災難勢必無法避免的時候，「雙月」在空中出現。雙月神族的力量結合了當時最強大的人族、精靈族和龍族，一齊將魔大帝封印，然而在封印的那一剎那，魔大帝將世界分為三塊……。

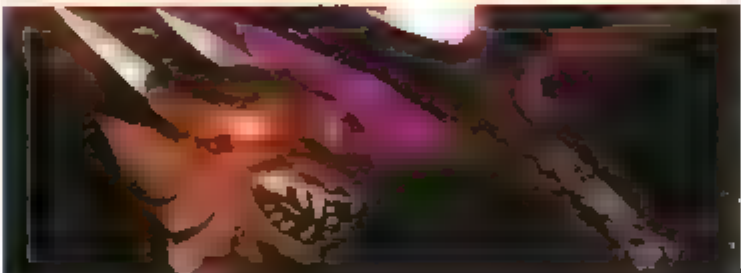






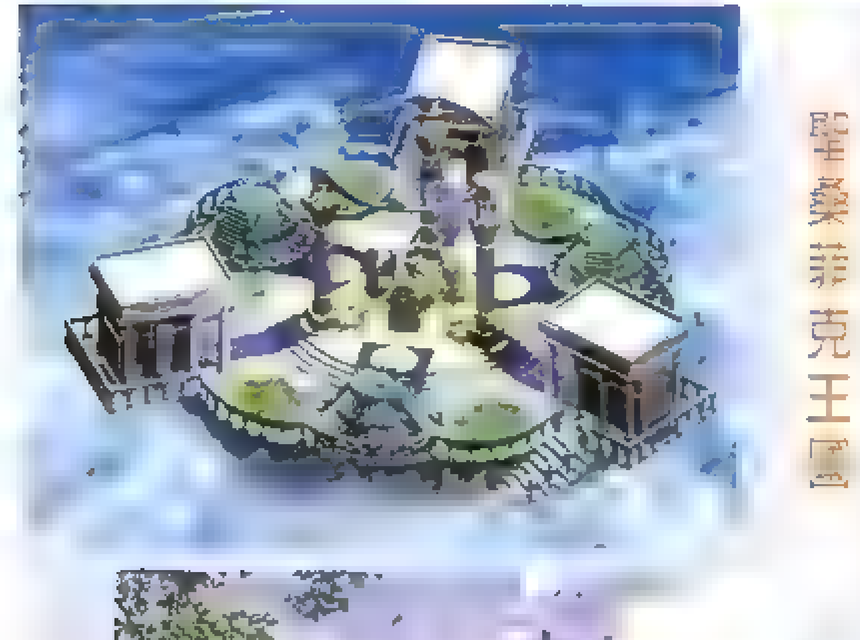
世界大分裂後的一千九百年，為了搶奪已經日益稀少的魔法能源--龍體內自然生成的埃拉珠，人類對龍族展開以種族屠殺為目的的「龍之戰」。在這場戰役中也有不追隨貪婪欲念，反而提起手中的劍與龍併肩作戰的人，人們稱之為「龍騎士」。「龍之戰」在人類與龍族慘烈的對抗中延續了一百年之久，直到魔法機械師─阿班達發明了能夠在空中飛行且無須埃拉能源啟動的機械龍，終於使龍族慘敗，龍與龍騎士消失在歷史的塵埃之中。

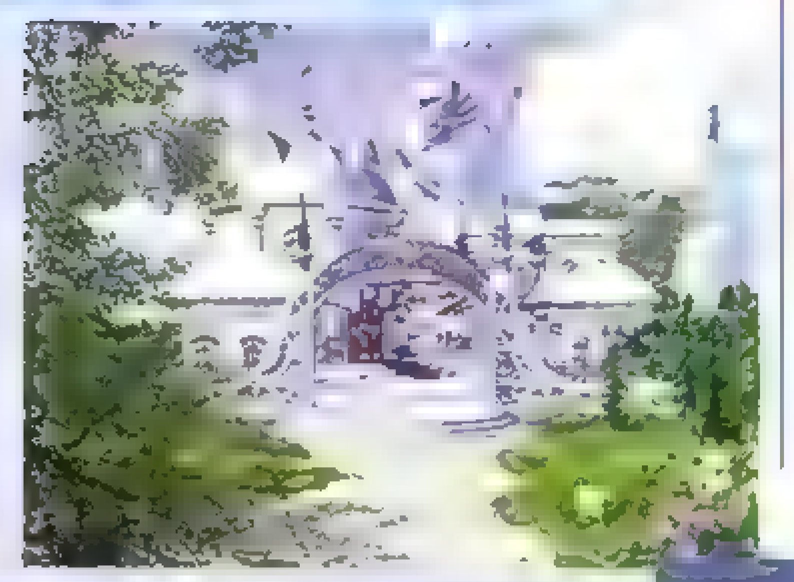




這次的勝利成為一個神話，人們歡呼雀躍、互相議論，他們將這次的勝利編成歌謠四處傳唱，更重要的是，在戰爭中魔法機械得到了迅速的發展，並且製造出了空中城市。這使人們脆弱的心靈中對未來燃起了無盡的希望與幻想，在這場美麗的混亂中，魔族再一次悄悄而動……

幻想的華麗大地—般若瑞世界





聖桑菲克王國

大陸斷裂後，在古代遺跡上建立的人類王國。在立國之初，受到雙月女神救世傳說的影響，人們在全世界尋找十名雙月神族的聖哲，並在古代廢棄的聖殿中分別與這十位聖哲立約定戒。人們把聖殿改建為先賢祠，曾經炫耀戰功的勝利紀念塔也被擴建為守護之塔。聖桑菲克的唐克雷德皇室對境內之民採取懷柔政策。在大陸斷裂後流落到世界各地的精靈逐漸回遷聖桑菲克王國的寂靜之森，國王對此頗有嘉許之意，精靈勇者在寂靜之森建立精靈自主統治。

聖桑菲克的唐克雷德皇室對境內之民採取懷柔政策。在大陸斷裂後流落到世界各地的精靈逐漸回遷聖桑菲克王國的寂靜之森，國王對此頗有嘉許之意，精靈勇者在寂靜之森建立精靈自主統治。

雙月曆797年，龍之戰爆發，唐克雷德皇室堅持一貫的和平主張，令聖桑菲克王國遠離這場戰亂。但因不能像其他國家那樣在龍之戰中大量獲取重要物質—龍埃拉，引起國內的一些不滿情緒，而更有人暗中鼓動著民眾情緒，為帝國種下了不安的危機因子。



阿塔貝克王國

原是散落在北大陸大沙漠各處的部落聯盟，因資源異常匱乏，人民被迫生活在貧困艱難的環境中。龍城位於大沙漠的西部邊緣，傳說龍守護著大斷裂前遺留下來的大量金銀珠寶，令冒險家們不惜生命的代價穿越浩翰沙漠前往龍城開展貿易，而這些冒險家在龍族墓穴意外的發現龍體內生長著蘊涵巨大能量的埃拉，因此掀起的盜墓狂潮終於激怒了龍。於是，龍在沙漠邊境上建立魔法結界，所有盜墓者有去無回。在龍埃拉黑色貿易中看到未來希望的阿塔貝克人決定借助魔法王國(即後來的魔導帝國)的力量解除結界。

於是，命運的輪子再次運轉了龍眠的行星、神宿的雙月、飛行的城堡、黑暗的魔窟，以及塵封多年的殺戮、青澀的最初印象、無止盡的思念⋯　，在交織錯節的因與果之中，所有的一切，向著17歲的少年斯迦襲來⋯







雙月曆797年，眾多魔法騎士在阿塔貝克登陸後，魔法王國對龍不宣而戰，展開瘋狂的屠龍行動。在無法阻止魔法騎士團在境內的強盜行徑，阿塔貝克王國倉促間決斷率領沙漠兵團，跟隨魔法騎士湧入龍城瘋狂屠龍。雖然龍之戰令阿塔貝克逐漸建立起一個擁有實力的王國，但沙漠不斷擴大的危機也一直困擾著阿塔貝克。

究極GAME館

最初幻想

魔導帝國與天空之城

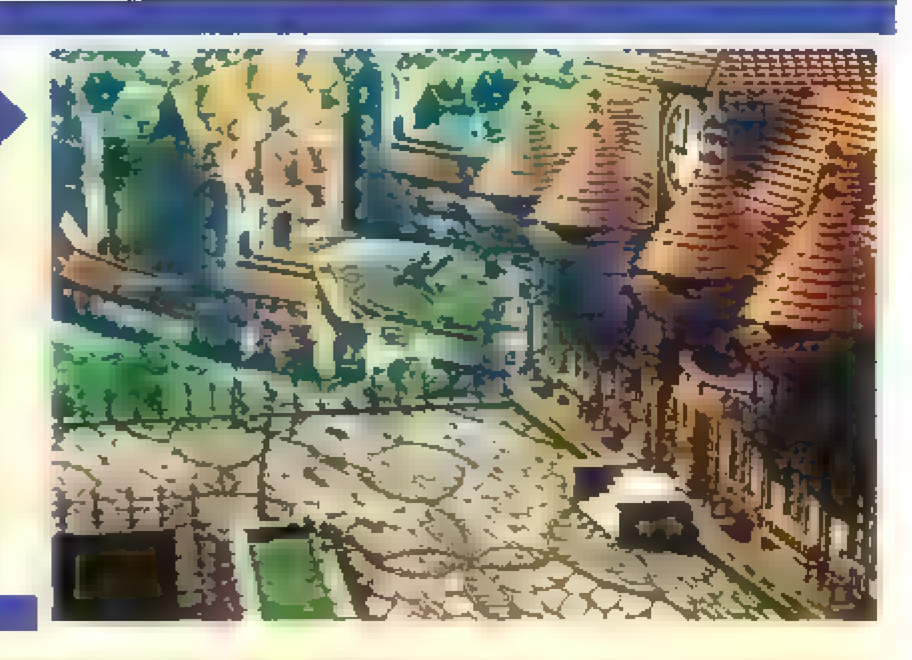


大陸分裂後，古魔法王國隨著東大陸漂移至波菲斯海沿岸的狹長地帶，位於後來形成的十七國聯盟與馬迪德王國之間。雙月曆612年，機械師撒襄奇學者嘗試用魔法力量代替驅動機械的能源並取得成功。皇室首先將這些裝置配備給軍隊使用，並在一些與十七國聯盟的局部戰鬥中取得完勝，令世界為之震驚，各國紛紛通過各種途徑前往魔法王國學習魔法機械。



而由於魔法機械需要消耗大量埃拉的緣故，魔法王國也制定了以魔機換資源的政策，令魔法王國逐漸成為世界上最大的埃拉集散地。魔法王國通過龍之戰獲取大量的龍埃拉，魔法機械也逐漸成熟。809年，魔法王國開始以閃電般的速度吞併北方十七聯盟，于816年建立魔導帝國。894年，來自聖桑菲克王國的魔法機械傳人阿班達對外宣稱製作成功無需依賴埃拉的魔法機械，天空之城與機械龍是這一發展階段的典範之作。阿班達被魔導皇帝授予大元帥勳章。896年，龍之戰中最著名的龍島戰役爆發，阿班達在天空之城率領機械龍與龍決戰，並取得最終完勝，令一直僵持的戰局開始發生變化。

馬迪德王國



由聖桑菲克帝國的部份皇家正義騎士團與一些在爭戰中亡國的移民們，在東方大陸建立起的王國。聖桑菲克的正義皇家騎士借用大陸斷裂前備受人們敬仰的玫瑰騎士稱號，成立效忠新王國的玫瑰騎士團，也因此馬迪德皇室與聖桑菲克皇室在血緣上有著千絲萬縷的關係。

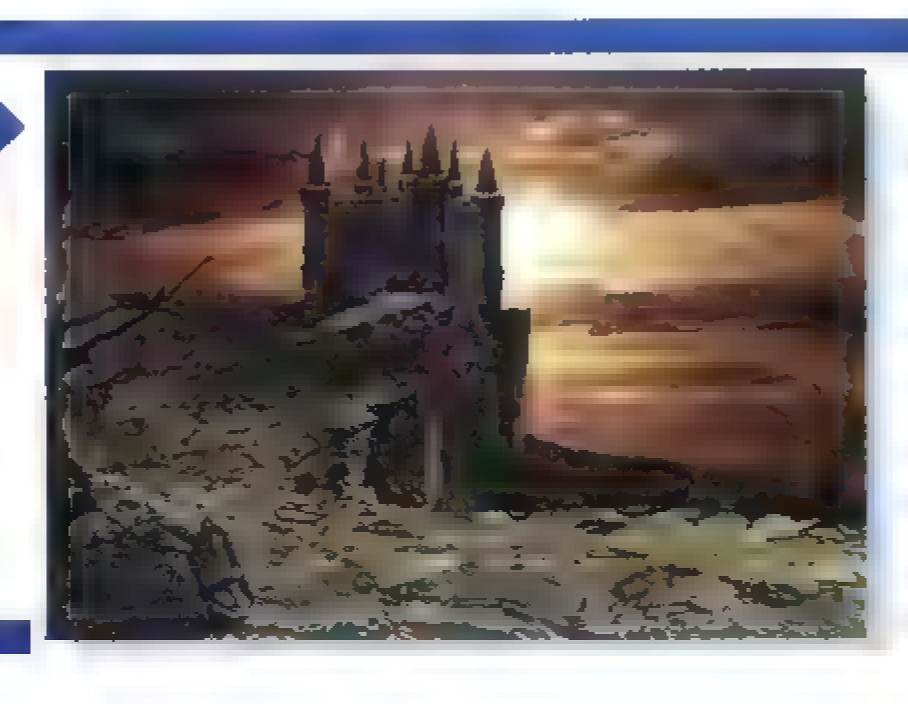
在大陸上的原住民仍然以部落的形態散落在原始森林中，而早期的馬迪德國王也無意打擾土著的平靜生活。但是魔法機械在世界上盛行之後，最靠近魔法王國的馬迪德王國也迅速發展起魔法機械，對埃拉的需求以驚人的速度增長，人們開始無節制地深入原始森林開採埃拉。從那時開始，移民稱呼土著為野人，並有計劃地將野人驅逐至新海的貢巴荒島。





龍之戰中在魔導帝國的遊說下，馬迪德國王派遣玫瑰騎士團參戰。古老的玫瑰騎士本就有屠龍的傳統，而那時的龍是惡魔的先行者。在大陸斷裂後藉由懺悔幸存下來的龍，是否真的應該屠殺殆盡，還是玫瑰騎士已經虛有其名？

地下城



與聖桑菲克王都隔海相望的死火山內部，是被結界看守的魔域。傳說魔大帝在大陸斷裂時被雙月女神封印後，魔族便只能在幽暗的地下城忍受烈焰的煎熬。但黑暗魔后卻一直在各地尋找魔女附身，誘惑著人類放棄善念。只有當雙月女神遺棄了遵循惡念的人類，封印才能完全解除。魔女傳說最盛行的時候，人們將所有受到懷疑的少女都視為魔女投入烈火之中。人們並不知道，如此恐懼不安害怕魔女來臨，卻已經落入魔后的設計。聖裁所高舉道德的大旗殺伐異己、滿足私欲，這種虛假的道德逐漸蠶食著人們對先賢祠的信心。人們也並不知道，不是諸神要遺棄人類，而是喪失信心不知真相的人類在遺棄著衆神……地下城的魔族已露出讓人類絕望的笑容。

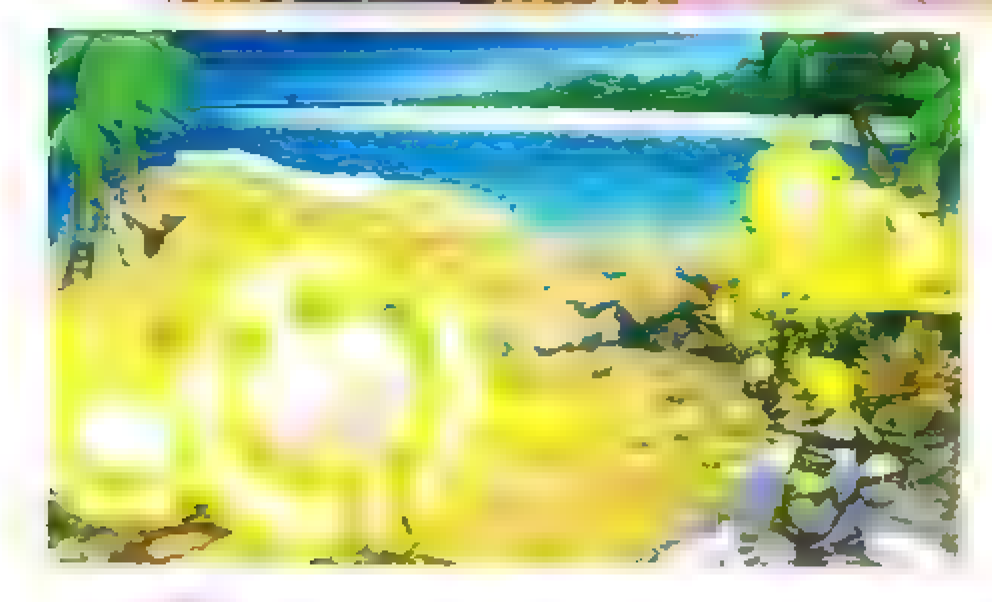
釋放埃拉的神奇能量・強大又炫目的魔法攻擊

在《最初幻想》的戰鬥中，玩家除了裝備武器的一般物理性攻擊外，必須在武器上裝備「埃拉珠」才能發動魔法攻擊。所謂的「埃拉珠」是一種能量載體，外觀仿似珍珠，不同產地的埃拉呈現不同的單一純色。埃拉珠分為寄生在生物體內與獨立生長在自然界兩種，而某些埃拉會表現出所吸附能量的表徵屬性，此類埃拉被魔法師注入魔法力量後便可輕易地釋放出聖、炎、雷、冷、風、火、土等不同屬性的魔法。



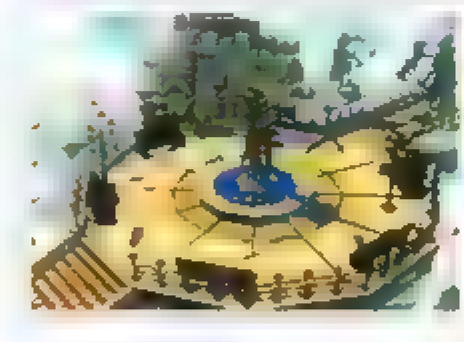








在《最初幻想》的世界中，「埃拉珠」是珍貴稀有的資源(所以人類才為了奪取龍體內的龍相埃拉而發動了「龍之戰」)，所以玩家必須到處去收集各種屬性的「埃拉珠」裝備在武器上，以施放各種屬性的強力魔法攻擊。在同一把武器上裝備不同屬性的「埃拉珠」，玩家就可以同時使用不同屬性的魔法攻擊，而隨著「埃拉珠」裝備在武器上面的數量增加，玩家所能釋放的魔法威力與等級也相對的加強。但是每一把武器都有裝備「埃拉珠」數量的上限，所以如何尋找、收集、分配「埃拉珠」來裝備同伴們的武器，好在每一場戰鬥中發揮最大的效用，將對玩家戰鬥的成敗有著絕對的影響！





而這款遊戲的戰鬥採用的是半即時性的回合制，戰鬥中將依據角色的敏捷度來決定戰鬥中的先後順序，而當人物的敏捷度高時，也會隨機出現在不消耗回合數的情形下，出現搶先給敵人致命一擊的機會。遊戲戰鬥方式單純、直接又刺激，並在強烈的聲光效果搭配下，營造出極具威力與廝殺樂趣的對決痛快感！



可撿拾到物品的閃亮光點

在遊戲場景中，有一個非常親切可愛的設計，玩家除了可以和各地的商人買賣道具武器外，在遊戲裡會隨機出現在場景中的閃亮光點，這個就是各式各樣掉落的道具或武器，而且道具武器的品質有時候甚至比商人賣的還好。一不小心剛踏出家門，就有可能幸運拾獲一把超強的兵器，雖然不知道是哪位粗心大意、缺乏公德心的勇者騎士所隨地丟棄的，但是親愛的玩家就不必客氣了。除了苦哈哈的存錢購買裝備外，好好細心逛逛遊戲中漂亮的場景，並睜大眼睛，就可以撿到意想不到的驚喜喔！

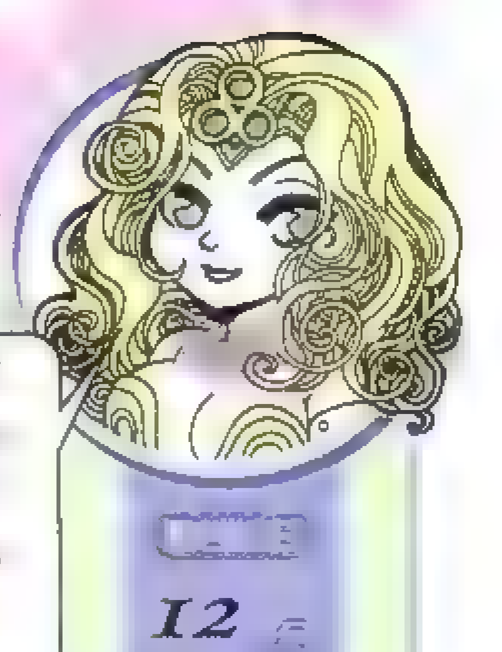




究極GAME館

神月紀事





研究製造所：TGL　販賣流通所：智冠科技

遊戲類型：動作RPG　科技需求：PII-233、64MBRAM

神月紀事終於要上市了喎～等了好久喔，我還在想可能不會出來了呢，它的3D畫面看起來蠻漂亮的呢，尤其是那個男主角凱伊，長得真是英俊啊，你看看他的肌肉，多麼的強壯啊！真希望女主角是我呢！這可不是單純的角色扮演遊戲哦！要順利進行的話可要具備帶領小隊的能力，背景看起來糊糊的，不知道玩起來的感覺是如何的呢？

12

經過長時間不間斷的測試、改進、再測試、再改進之後，「神月紀事」終於要面世了，雖然並不是國內第一款3D遊戲，但在眾多忠實的玩家提出意見，以及工作人員追求完美的精神下，神月紀事在經過無數次改進之後，終於以其最終型態面世了！曾有工作人員戲稱本作品為「新世紀高科技手工業的代表作」，但玩家將可在一幕幕精雕細琢的場景，一次次魄力滿點的戰鬥，一句句精采的對話，一首首壯闊的配樂中，細細體會製作人員追求完美的信心與執著！

那「神月紀事」其最終型態會是以何種面貌出現在大家的眼前呢？簡單來說，玩家可以在「神月紀事」的國度中，體會真實的地形環境；在故事的進行中，享受人物之間的互動對話；以及進行小隊即時戰鬥；另外還有經過改良的操作系統，以及一鍵到底的必殺連續技，另外還有考驗戰略思維的小隊AI系統；細心安排的關卡設計，關卡和劇情緊密結合，讓大家不是面對一次又一次的打打殺殺，而是一場場智力與遊戲細胞的精采演出！



▲ 精雕細琢的場景

自由的視點　自在的行動

當您進入神月紀事的世界，螢幕中間站著的人是男主角凱依，也就是你在這個世界的化身，藉由以鍵盤控制凱依的行動，以滑鼠控制凱依的視野，玩家就可自由自在的在這世界中行動了，當您靠近值得注意的東西或人物，就會出現一個小小的小氣泡，您就可以觀察或與之交談哦！

當敵人靠近凱依的時候，畫面上方會出現戰鬥資訊，這時候便會進入作戰狀態，按下攻擊鈕，凱依便會發動攻擊。畫面左上角的藍色方塊代表目前的集氣值，每次攻擊會消耗凱依的集氣值，如果集氣值不足夠，便無法發出攻擊。為了更方便的緒著一個特定敵人打，您就可以以鎖定鈕鎖定一個目標，這時候主角會自動面對敵人，這可以讓你更容易瞄準敵人，甚至可以輕鬆的實現打帶跑戰術哦！



▲ 這就是主角凱伊了　▼ 進入作戰狀態

即時演出的串場劇情



[illegible]

人物狀態資料

在按下選單鈕後選狀態（Status），就可以檢視每個角色的狀態。每個角色都有一些屬性資料，這些屬性資料代表角色的各種能力。藉由觀察這些屬性資料，讓我們可以瞭解角色的特性。



1 LV（等級）

這個數值代表角色的整體能力數值愈高，代表這個角色的整體能力愈強。

2 HP（生命值目前/最大）

代表角色的生命力。受到攻擊時便會減少，當目前的HP等於0的時候，該角色就會倒下陷入昏迷，你可以透過法術或使用道具來恢復HP，HP會隨著等級提升而變高。

3 MP（魔法值目前/最大）

代表角色的法力值。每次施展法術就會損耗MP值，不同的法術消耗不同量MP值，你可以透過使用道具來恢復MP，MP會隨著等級提升而變高。

4 ATK（攻擊力）

代表角色的攻擊力。數值愈高，愈能夠傷害敵人，ATK會隨著等級提升而變高。

5 DEF（防禦力）

代表角色的防禦力，數值愈高，敵人愈難以傷害，DEF會隨著等級提升而變高。

6 MAG（法術能力）

代表角色的施展法術的能力。數值愈高，施展法術的效果愈好，MAG會隨著等級提升而變高。

7 AGI（閃躲能力）

代表角色的閃躲攻擊的能力。數值愈高，敵人愈難以擊中你。

8 DEX（命中能力）

代表角色的攻擊的命中率，數值愈高，愈容易擊中敵人。

9 CHA（魅力）

代表角色的魅力值，這會影響角色的迷惑、催眠敵人的機率，數值愈高，愈容易成功。

10 FTH（信念）

代表角色的信念。當角色的抵抗迷惑、催眠能力數值愈高，愈不會被迷惑、催眠。

11 LUCK（運氣）

代表角色的運氣。影響殺死敵人後掉落物品的機率數值愈高，愈容易掉落物品。

12 EXP（經驗值）

代表角色的經驗值。每次殺死敵人後，便會獲得經驗值，累積足夠經驗值後，Lv便會提升；敵人也有Lv，殺死比自己等級高的敵人，可以獲得較多的經驗值。相反地，殺死比自己等級低的敵人，經驗值較少。

13 NEXT EXP

代表角色下次提升Lv所需要的經驗值。

14 WEAPON

代表手上所持的武器

15 ARMOR

代表身上所穿著的服裝

16 AUXILIARY

代表每個角色專屬的一個裝備

17 SPECIAL 1

通常是一些裝飾品，可以提升屬性。

18 SPECIAL 2

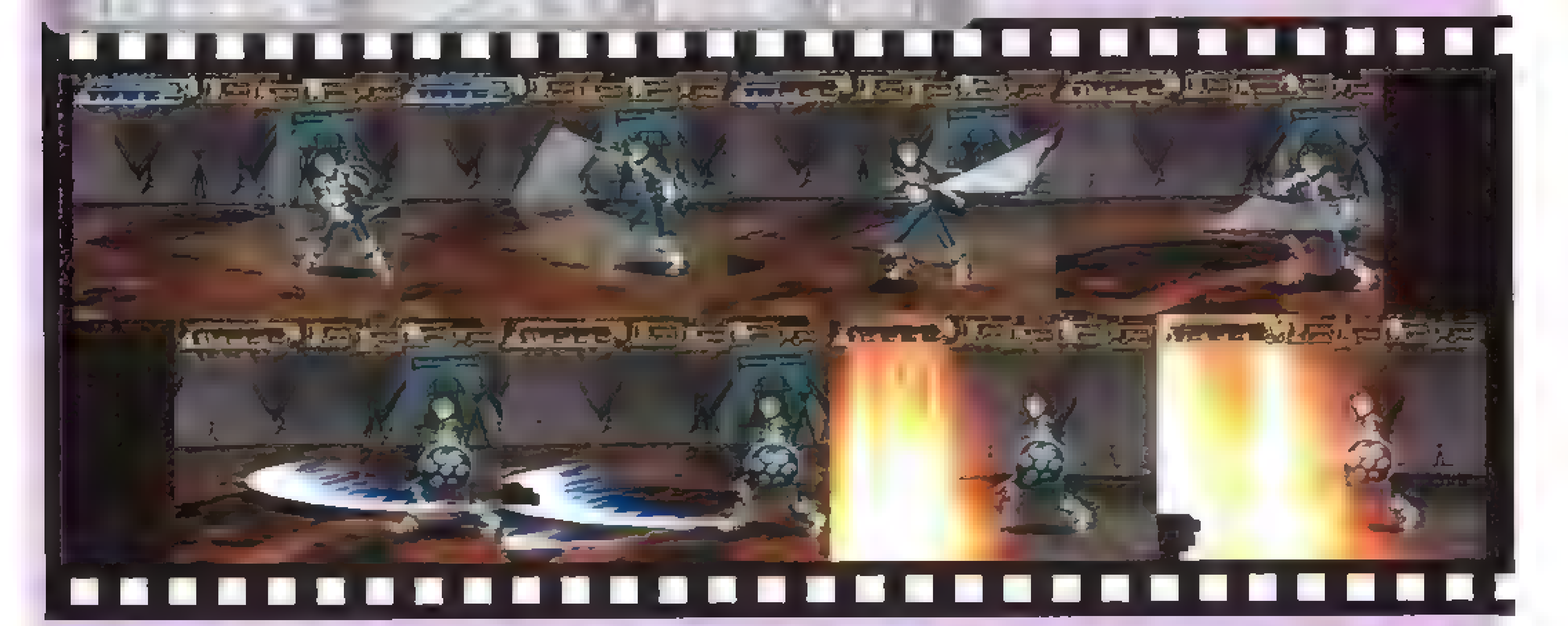
通常是一些裝飾品，可以提升屬性

一鍵到底的連招系統



凱依有各式各樣的攻擊招式，適合在不同狀況下使用。為主角選擇最適合的招式組合，才能完全發揮他的能力。搭配專屬的武器，更可以施展出必殺技哦！

玩家只要按攻擊鈕不放，主角就會按照設定一招一招的施出指定攻擊動作，如果主角裝備了正確的武器，設定了正確的連招順序，在連招空隙沒有被敵人反制的情況下，凱依就會順利打出四招連續技，並在最後第五招中會出現殺傷力最大，畫面華麗的「必殺技」！！在集氣棒沒有全滿的情況下，玩家想施出連續招式的話，可能會中途因集氣值不夠而中斷連續，甚至還會被在旁邊的敵人趁虛而入，狠狠補上好幾刀哦。大家可要千萬小心！！



考驗你領導能力的小隊AI系統



在神月紀事的世界中，玩家控制的主角凱依不只要會打打殺殺，更要懂得帶領小隊，藉由小隊AI系統，玩家可以適時的更改小隊的作戰的方針，考驗著玩家的智慧！有別於一般即時動作RPG，主角單槍匹馬挑全局在「神月紀事」是不成立的，玩家要控制的除了主角一人，更要帶領一個小隊，因此當玩家在戰局中打得面紅耳赤時，更要注意隊友的分工合作哦！藉由「小隊戰術系統」，玩家可以設定隊友的攻擊模式、排列隊形、距離遠近…等選項。您可以指揮隊友在後方以魔法掩護你、或者組成三角隊形殺出重圍、緊急分散以閃避大範圍魔法攻擊…這些多樣化的團隊方式在遊戲中扮演了十分重要的地位，如何成為一個稱職的領隊，這是玩家一定要了解的。

什麼是小隊AI系統

基本上這系統由行動AI、目標AI、集氣AI組成的AI系統，以及決定隊形的陣型選擇這兩大部分組成，光AI部分，就有15個基本的選擇，藉由這些選擇的先後順序組合，就可變化出眾多的作戰方式，玩家可以實現打帶跑戰術、誘敵戰術...等等，自由度非常大，就看聰明的玩家如何安排囉！



▲ 在神月紀事中，不只要會打打殺殺，更要懂得帶領小隊才行



主要角色介紹

巴克萊特

17歲 180cm 天蠍座

個性慓悍，天生力大，擅戰、個性狂傲不屈的他，被美譽為「沙漠之虎」。是凱伊、艾琳從童年時的好玩伴，也是現今最好的戰友。

艾琳

16歲 160cm 天秤座
凱伊的妹妹



一身勁裝的沙漠女戰士，個性果敢直言，卻不失女孩子應有的可愛感覺。但對於週遭事物的感受性強，也常使她在無意中受到傷害。艾琳擅長使用短刀一類的攻擊武器，行動敏捷，是個優秀的沙漠女戰士。

凱伊

18歲 175cm 水瓶座

自幼生長在沙漠地區，有著沙漠戰士所有的健康膚色和強健的肌肉。一生的奇遇使他學會許多強大的技能，讓凱伊足以對抗各種歹毒的魔法、劍術。玩者在遊戲中代表的角色正是凱伊，透過凱伊的觀點來體驗整個故事。

蓓莉雅

17歲 167cm 雙子座

心地善良，失勢貴族之女，還難以接受富裕生活的破滅。因教育的關係，面對一般平民百姓的處事待度甚至有點不太禮貌。她在民間執行的任務，是找出預言中的「神嬰」，好擊倒恐怖的芙蘭琳女王。

芭芙

19歲 162cm 巨蟹座

因父親貿易從商，因此少女時代的芭芙從未體會過窮苦的日子。現今的芭芙是一名著名的盜賊，擁有百步穿楊的絕技，她常為受苦的百姓打抱不平，害的也害苦了她，更是被仇家所派來刺客襲擊。芭芙和凱伊一行人因誤會而邂逅，起初因為誤解而對彼此沒什麼好印象。因為曾被人背叛的關係，讓她對旁人的不信任感非常嚴重。

迪克蘭

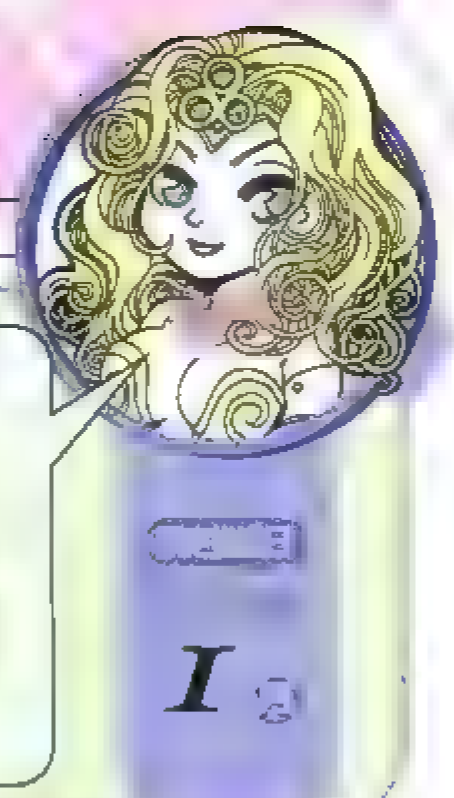
37歲 185cm 獅子．耿直

為一彪形大漢，揮舞著如疾雷般震憾的戰斧，身為貴族，卻為了反抗暴政、守護人民而遭親人背叛。然而迪克蘭終不改其志，決心與暴政抗爭到底，於是在他率領下，成立了反抗王國軍的平民軍團——「獵鷹之眼」。



聖女之歌

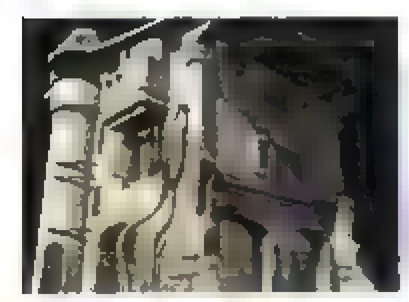
- 研究製造所　風雷時代
- 販賣流通所　第　波
- 遊戲類型　角色扮演
- [illegible]　未定

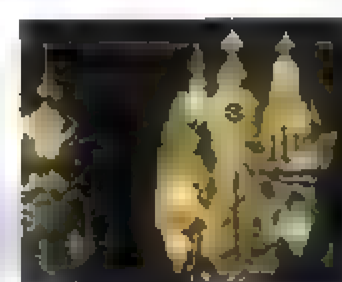


憤怒的大水尚未退去，誰都不能預約明天...，守護者之心不醒，聖女之歌不歇，一群為生存掙扎奮鬥的人們，一段為真愛上天下海的冒險！這一波波撼動天地的怒海狂濤，是被神寫定的結局，還是忽明忽暗的人性？啊...這是多麼淒美的故事啊！還不只這樣呢！從目前由風雷工坊釋出的畫面來看，美的東東還不只是故事而已，各位王國的子民可要瞪大眼睛看喔！

原守護者之劍製作小組首部跨年作品

2001年1月31日，這部由守護者之劍2原始企劃、編劇、美術、音樂人員自組風雷時代後，聯手銳意打造的[illegible]！以製作Fantasy幻想式RPG見長的風雷，這次在《聖女之歌》中更將風格推向全新的意境。大異於目前國產遊戲盛行的武俠小說授權製作方式，《聖女之歌》是徹底全新架構的幻想世界！這部融入濃濃北歐風味的西方幻想式角色扮演遊戲，是風雷有史以來最大的製作規模。截至目前為止，它如夢如幻、典雅細緻的獨特風格及波瀾壯闊、激盪人心的故事背景，已在目前普遍流行的武俠遊戲中引起眾多玩者注意。







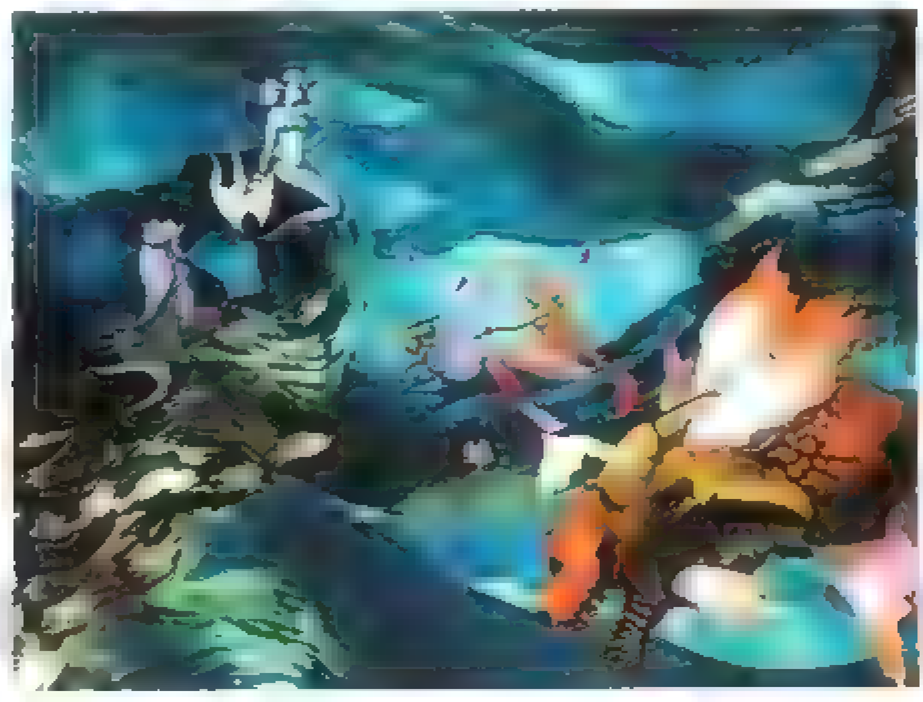


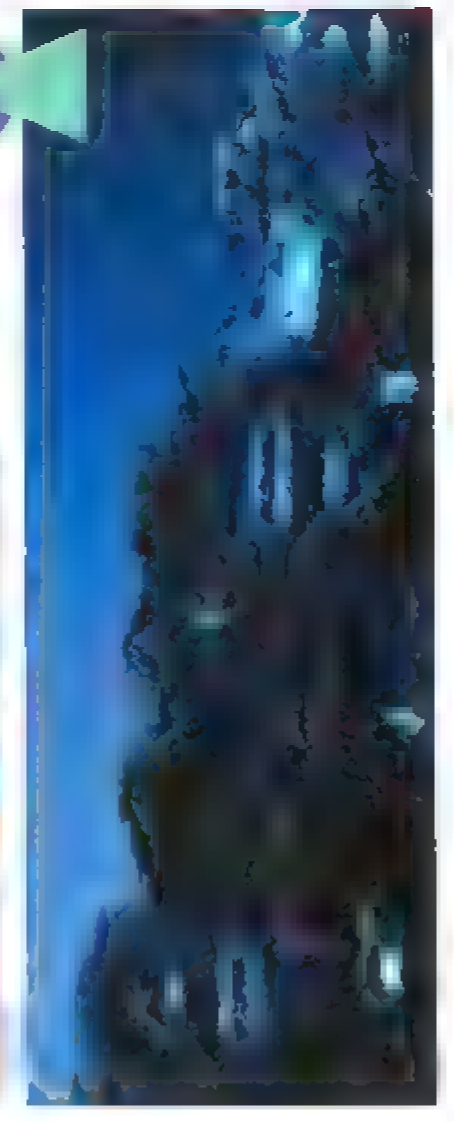
愛與大海的深情對唱　聖女之歌

《聖女之歌》的遊戲故事改編自原文長達數十萬字的原創腳本，描述一群被神明所遺棄的人們，在玄機暗藏、驚濤駭浪的汪洋中如何如何努力掙扎求生、祈求神明原諒。情節從一個名叫艾妲的女孩鋪展開一向大海探索著波折命運的她，在意外落入海底深處後，來到幽深的人魚城，歷經了一段夢幻般不可置信的奇妙遭遇，在她千辛萬苦返回陸地後，竟意外發現自己身上，已被期許了某種使命⋯⋯而此時，關於末日的傳說也像烏雲般籠罩上來！冒險、搏鬥、奇謀、血濃於水的親情、永不背叛的友情、如風如霧的愛情......

深情更勝女神傳說的一段動人故事，從深海波瀾中就此展開。







敵我角色介紹

[illegible]人們在大自然中與陰惡的命運作弄下奮鬥求生存的艱辛。所[illegible]中隨著我方角色冒險犯難的同時，亦將親身體驗聖女世界中人性的無奈與可愛。這也是風雷在絕佳的聲光效果娛樂玩者[illegible]特別要和玩者們共同分享的

艾妲

[illegible]

來自充滿人情味的小村落，天真爛漫、善良率直的個性加上迷人的風采，讓她常給人深刻的第一印象。瞧著她開朗的外表，很難想像她曾有過不堪回首的悲傷身世，尤其是她不向強權和命運低頭的個性，更讓許多人嘖嘖稱奇。然而因為正義感強又感情用事，這個令人讚佩的女孩常常捲入意外的麻煩，讓周遭的人為她手忙腳亂。她會莫名其妙地跌落人魚祕境，就是因為一心急於搶救被賣掉的妹妹。結果，不但意外得知了一個埋藏在天地人神之間的祕密，還差點變成人魚的新娘！就這樣，在冥冥的安排下，她踏上大風大浪的生命之旅。幸好從小仰慕的大哥哥忽倫出現，陪她共赴險難。可是，憑著一股勇氣與鬥志闖蕩天下的他們，真的能戰勝命運的挑戰嗎？

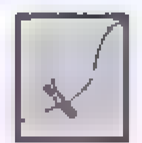


忽倫

[illegible]

經常緊閉著的雙唇好像緊握著什麼心事不肯放手似的，給人的第一印象總是有點冷漠的。不過，在教會撫養長大的他其實是個非常善良的熱血青年，雖然頭腦非常冷靜，對需要幫助的人卻都會忍不住伸出援手，因此，可說是動不動就仗義行俠的艾妲的最佳拍檔。然而，在歷經一場世界大戰後，忽倫對感情的付出卻變得很退縮，這到底是什麼原因造成的？對於那段過去，他始終保持沉默。未來，難道不能平靜地在教堂中伴神度過？為什麼忽倫偏要和艾妲一起赴湯蹈火？是難以言喻的感情？或是不能告人的使命？





茱兒

[illegible]

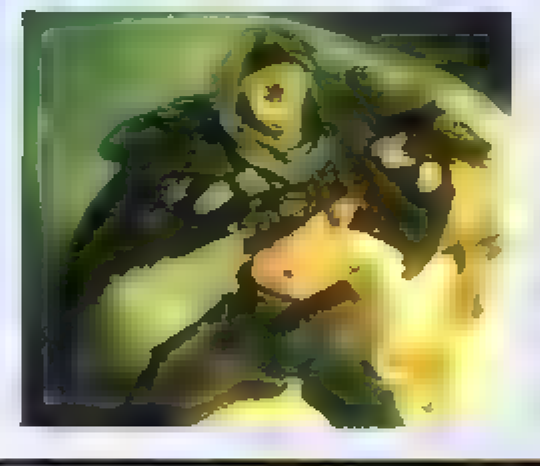
活躍於森林祕境的白髮少女，一顰一笑中，溫柔恬靜的氣質有著撫平所有不安的神奇魔力。但在最黑暗的時刻卻又能散發石破天驚的光芒！與忽倫之間無心的相遇，讓她的存在成為忽倫心中一段不可褪去的回憶，一段連女主角艾妲都不曉得的過去。但，她跟忽倫之間發生過什麼樣的情愫一直是個謎，真心對待忽倫的她跟天真率直的艾妲何者能擁有忽倫的愛情？這段如夢似霧縈繞神祕森林中的愛情故事，等待喜愛浪漫劇情的玩者們來到聖女的世界親自發掘。



貝丁

[illegible]

雖然一提到龍蝦就不免讓玩者食指大動，但是這一隻龍蝦真要進了五臟廟，可就太可惜了！因為牠上通天文下通地理，連草藥醫術都略有研究，是人魚王國大法師的入門弟子。來自人魚祕境的貝丁臭屁又調皮，雖然曾是個靠順手牽羊"貼補家用"的小扒手，但是在奉命成為艾妲的親密小戰友後，卻充分善用牠的"專業技術"跟聰明機智解救了艾妲跟忽倫好幾次呢！在遊戲中，牠常常幫主人翁出些好用又好笑的鬼主意，玩者說不定也可以從牠身上學到幾招喔！

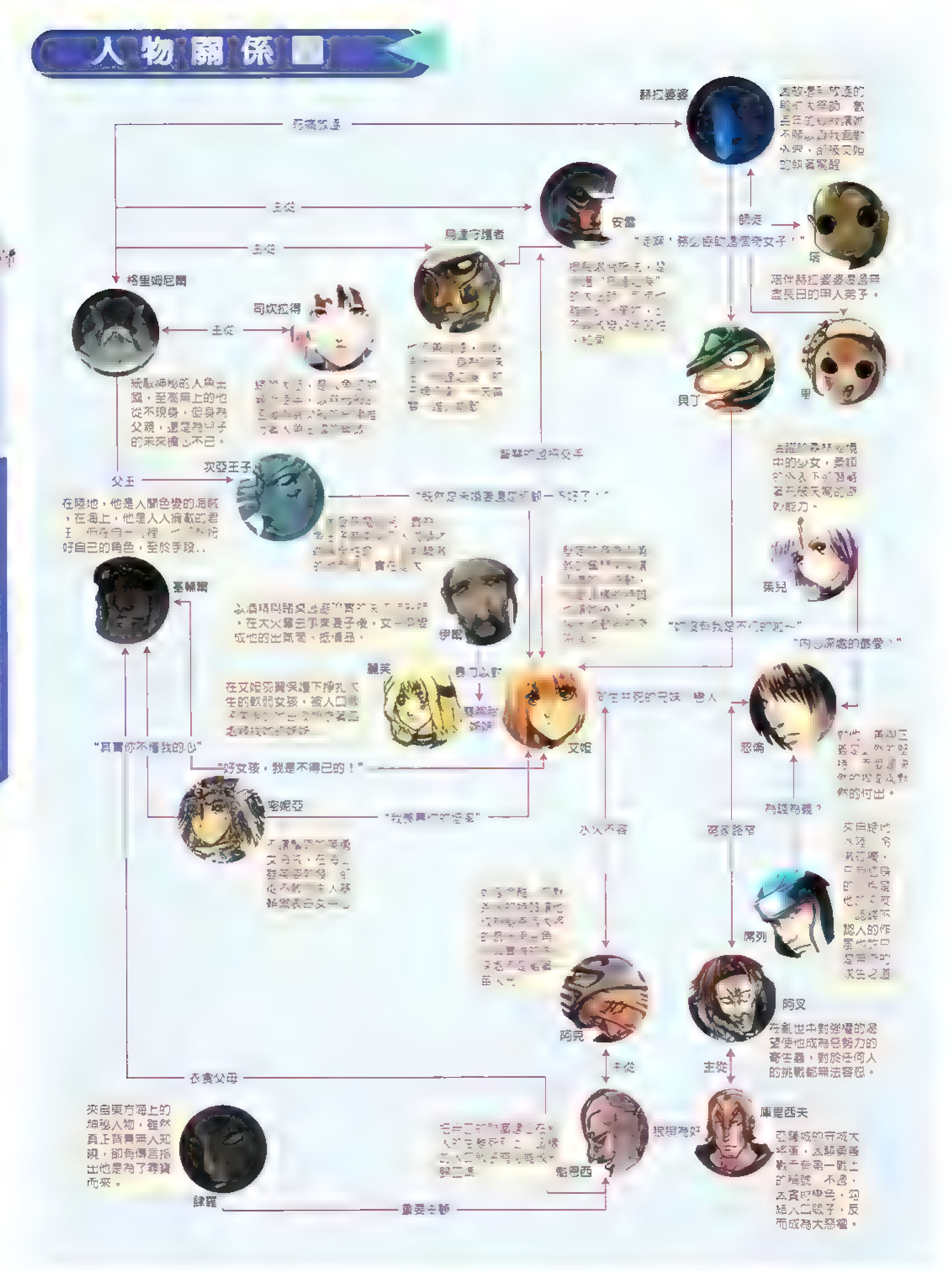




阿叉

[illegible]

負責鎮守亞蘭城大門的守軍。兩頰尖削，雙眼上吊的他，一看上去就很不討喜，但其實他也曾經是個好青年，只因受到世界大戰的殘酷洗禮，對強權特別渴望，所以在投效守城將軍庫里西夫之後，常藉著職務之便，出入城許可當籌碼，對村民作威作福，從此變成一隻寄生在老虎頭上，沒人敢拍的大蒼蠅。偏偏碰到愛如仇的艾妲不許他胡作非為，而忽倫又是以前軍隊中讓他很難打混摸魚的臭長官，翻了身的阿叉，怎麼可能放過為難兩人的機會？！


人物關係
究極GAME館
聖女之歌
赫拉婆婆
安雷
格里姆尼爾
司坎拉得
主從
父王
文姬
麗芙
密妮亞
恩倫
阿文
阿克
庫里西夫
"其實你不懂我的心"
"好女孩，我是不得已的！"
在陸地，他是人聞色變的海賊，在海上，他是人人擁戴的君王
來自東方海上的神秘人物，雖然身上背負無人知曉，卻有傳言指出他是為了尋寶而來。
在亂世中對強權的渴望使他成為惡勢力的寄生蟲，對於任何人的挑戰都無法容忍。
主從
衣食父母

場景介紹

對人物場景精緻華麗的刻畫，一直是讓玩者死忠擁護風雷的重要原因。因此，畫面的精緻度仍然是聖女之歌這款遊戲的開發重點之一。不管是海底世界的幽深雄壯，森林秘境的寂靜空幻，或是妖獸肆虐的荒涼神殿，都是風雷過去歷代完成的場面。在這個精心打造的聖女的世界中，汪洋大海佔據了洪荒之後大部分的地球，而人類，則從世界舞台的主角退居下來，成為大自然運轉中的一份子。和所有其他的生物一樣，他們沒有絕對的優勢，要生存，面對多變的海洋與相互爭奪資源的所有生物都是人類智慧與勇氣的最大挑戰！



見證萬物對生命的渴望 長角森林

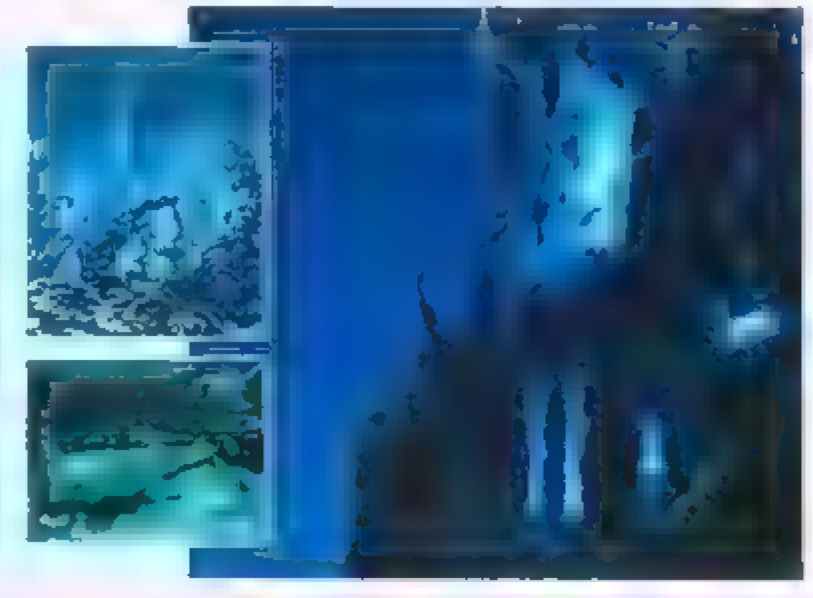
位於艾姐的故鄉亞美村西北方，森林裡的樹木為了要在洪荒時代的大水中存活下來，競相地往高處生長，不但變成人類躲避洪水的重要依靠，也成就一座巨樹之都。當洪水終於暫時歸還陸地，它們直向天際的身影時時訴說著生靈萬物對生命延續的渴望。茂密的樹叢林帶，只在正午時分容許微光透入，幽深的內部多有食人猛獸盤伺，但由於是寶物水晶花及貴品鹿角的重要產地，許多村民仍在飢寒交迫的壓榨下冒險進入森林採集，讓這片曾為強韌生命力做見證的森林沾染上無奈的血腥拼鬥。



為強韌生命力做見證的巨樹之都，沾染上人類無奈的血腥拼鬥

別有洞天的 海底世界

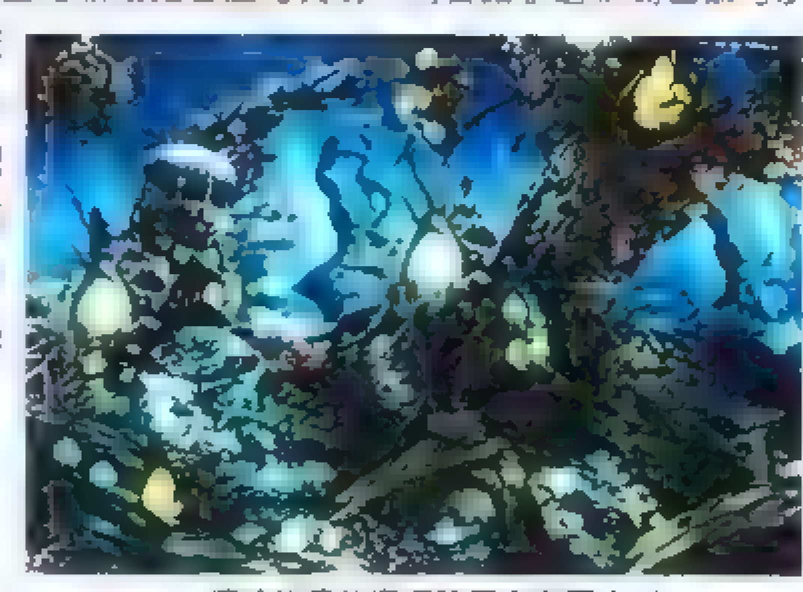
這個藍色的神秘世界，位在人類不可企及的深海底，它是人魚的領地—「神的僕人」的國度。這個神秘的國度和海底下起伏的岩石緊密地築成一體，內部結構繁複，層層向上推高、橫向擴展，發展成一個壯觀的海底世界。在海難中受到重傷的艾姐被救到這裡，從此和海底世界以及命定的神秘使命結下不解之緣。



在波瀾壯闊的遊戲舞台上乘風破浪，「聖女之歌」要表達給大家的是一種更『深入』的遊戲世界，更『深刻』遊戲感受。

海底瑰寶集散地 甲人村

位在神聖超凡的人魚宮殿與傳說中的邪惡極地之間，是海中甲殼類智慧生物聚居繁衍的地帶。居住在此的甲人族不但世代與和人魚共同守護著神的領域—大海，也在此推動著海底世界的經濟交易、資訊交流，許多稀世瑰寶與秘密武器都在甲人村的商業區裡被發掘並進行交易，而各路小道新聞也都可以在這裡打探到。來到這個五花八門的村落，可千萬不能錯過挖寶的機會！



▲俯拾皆是的深海瑰寶盡在甲人村

薪傳人類文明經濟的 亞[illegible]城

這座雄據於陡峭山壁上的負海城堡，憑恃著它絕佳的天然防守位置，發展成陸上最重要的貨物交易大城，成為人類文明的延續據點。城內的建築精緻典雅，是人們智慧的具體寫真，但是美麗街道上卻彌漫著不安氣氛—蠻橫貪婪的守軍將領車西夫控制整座大城，城內更有人口販子魯恩西與海賊們進行非法的奴隸買賣，這個「聖女之歌」相當重要的舞台因此變成一個滿是悲歡離合、愛恨交織的地方。



◀人類智慧的成熟可由城內建築的細緻優雅明顯發現

低吟天人交戰的戀與畏 河畔幽境

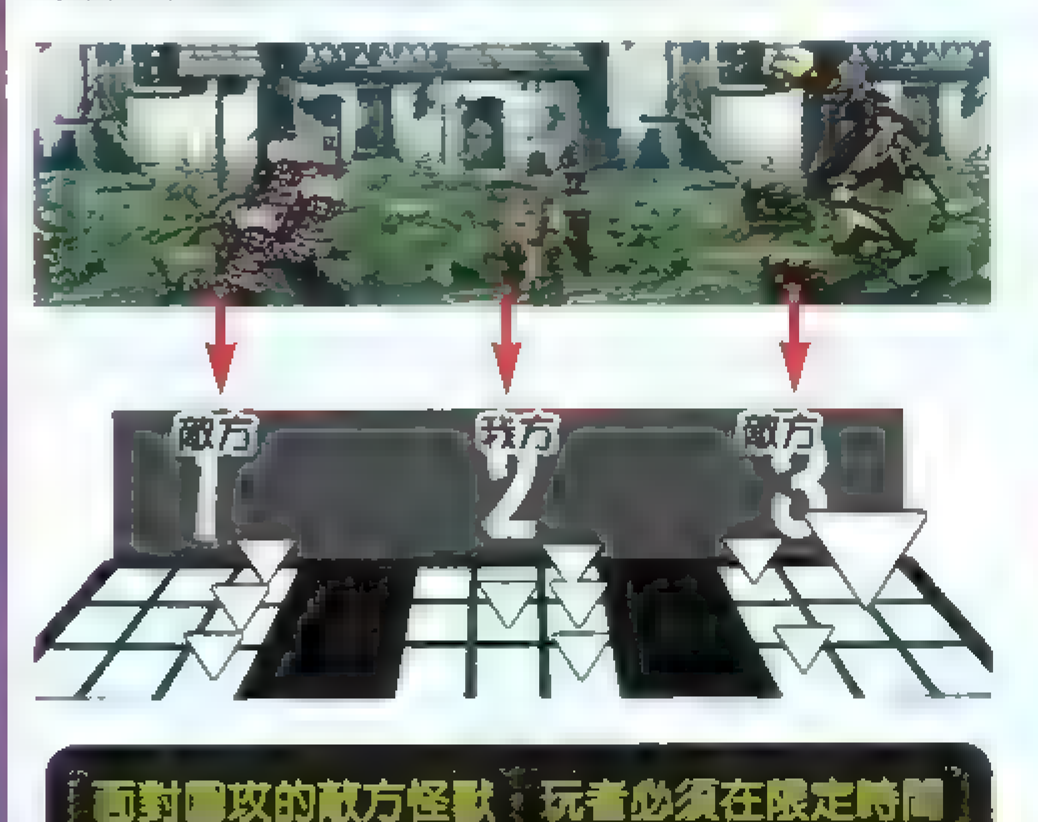
這片依山傍水的田園原是許多人可愛的家鄉，但由於鹿狼巨蛛嚴重的橫行肆虐，村民們不得不在失去生命的威脅下忍痛遷居他鄉，留下曾經甜蜜的田園與回憶，等待著歸鄉來的一天再重返，留下的森林小屋，聆聽小河低吟著人類對大自然的眷戀與敬畏。



▶人去樓空後，這裡只剩孤單的小河陪伴曾經甜蜜的家園

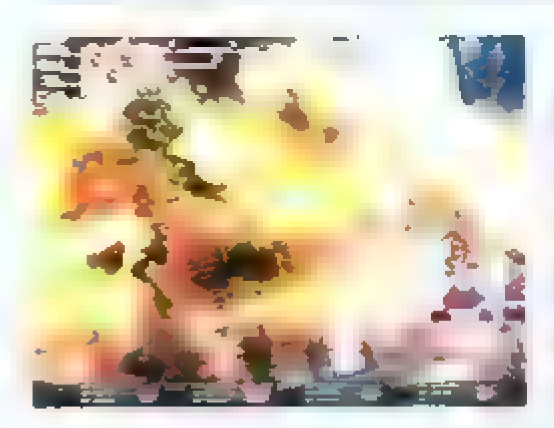
超廣角戰鬥畫面 睥傲戰場盡收眼底

所向披靡的英雄，戰場竟被侷限在一個螢幕」框框之中？在聖女之歌的世界裡，玩者將擁有橫跨3個遊戲畫面的超廣角戰場，盡情馳騁殺敵的全新戰鬥感受將告大登場！玩者唯有靈活指揮全場、運籌帷幄，才能奮勇殺敵，突破命運重圍。而精心設計的先進攝影系統更將鉅細靡遺地記錄您縱橫沙場的經典畫面－不論是怎麼打怎麼炸，精密攝影系統都將漂亮捕捉您睥傲戰場的每一個英勇時刻！



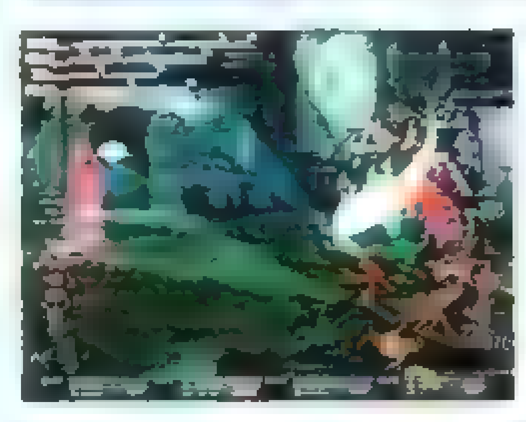
面對圍攻的敵方怪獸，玩者必須在限定時間內迅速擬定必殺絕計，才能夠殺出重圍

加入時空概念的戰鬥系統



此次聖女之歌在戰鬥系統上特別獨創時間、空間概念，提高戰鬥的刺激與挑戰性。玩者若想要在遊戲中勢如破竹的殺敵，除了傳統式的出招應戰的思考決策之外，決策時間的掌握分配更是致勝關鍵！玩者必須在有限的時間內祭出必殺絕招，否則就得任敵人無情地攻擊、蹂躪、摧殘……

合擊招式無堅不摧



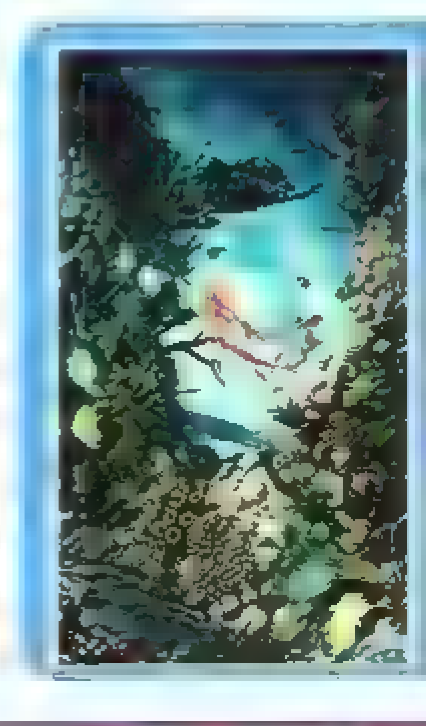
眾人同心，石破天驚！為了讓戰鬥系統更加刺激逼真，此次聖女之歌的戰鬥設計，不但加入時空觀念，還加入團隊合擊的設計，強調團隊合作對戰鬥的重要影響力。玩者除了單槍匹馬深入戰場，更可以讓兩個以上的角色同時出擊，只要能夠善用合擊的時機，便可創造獨家的必殺合擊招式，讓單打獨鬥的英雄在搭配上團隊的聯合出擊後，創下更輝煌傲人的戰績！

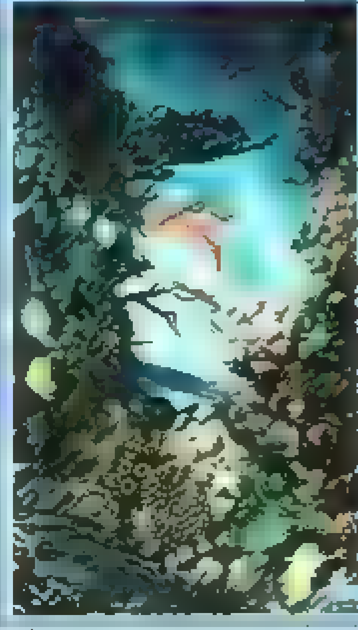
顛覆地平線的垂直遊戲空間

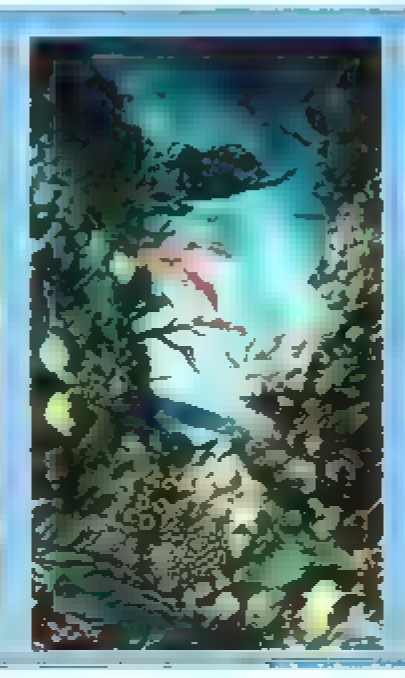
在虛幻的世界裡也能有真實的體驗？！這次，聖女之歌在遊戲面的企劃上特地設定了劝把遊戲融入壯麗的故事背景，希望能在遊戲性上帶給玩者深刻的感受。因此，海既然是聖女之歌的主題之一，聖女怎能讓玩者只是站在地上或船上乾瞪眼呢？

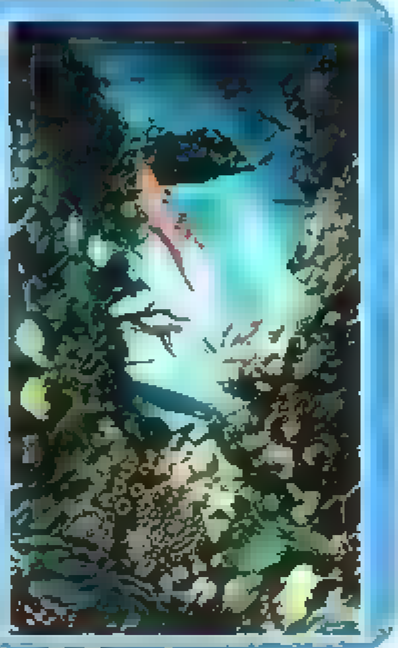
在這款遊戲中，玩者的雙腳不再只能拿來跑跑跳跳，可著粼粼波動的海一躍而入，魚兒水中游的樂趣立即可你朝水般湧來，這是玩者在一般遊戲中十分少見的遊戲方式。

在藍藍的海底世界中，色彩繽紛的魚蝦貝類就在你身邊迴游，而玩者的闖蕩空間也不再受到地平線的侷限，不管是要向上竄或向下探都憑玩者決定。玩者必須學會搖擺尾鰭，而操控的方式已在風雷研發人員的貼心設計下做了最大簡化，玩者只需用一隻滑鼠就可以輕鬆優游海底世界。









要注意的是，因為潛入了海底深處，所有的活動及前進在強大水壓下都會耗費更多的體力，因此體力的保持跟平時的鍛鍊也相對變得重要。遊戲進行時，玩者應隨時注意介面上的體力值，妥善分配體力並在必要的時候做適度的休息，恢復疲勞，才能順利通關。想要在聖女的海底世界裡大展身手的玩者，相信只要掌握住這個原則，就可以在神秘華麗的海底秘境中伸展自如。

高感度戰鬥動畫震爆神經



以平均500張的畫面構成，加上每秒16pic更新率x30秒的必殺技，開發小組精心設計的超華麗戰鬥動畫不管是單打獨鬥、是並肩作戰，都將[illegible]動玩者的每一個細胞、震爆玩者的每一寸神經！

魯納魔法系統挑戰加倍

聖女之歌的魔法系統可說是遊戲中另外一個非常讓人躍躍欲試的獨特設計，它採用北歐的神諭古文石(Rune stone)作為要素，以組合古文石的方式構成整個魔法體系。在遊戲中，玩者將可有25種早期Rune(魯納)文字的原型做為魔法組合的元件，只要手中的古文石組合正確，即使排列順序不同，仍可組成魔法。這些魔法依其屬性，各自歸屬於地、水、風、火、光、闇六種魔法體系，讓玩者在對敵人及怪獸使用魔法時，可依對方屬性正確選用最具威力魔法。



一般而言，等級越高的魔法需要的古文石也越多。同時，隨著古文石的增加，可調配的魔法種類也越多，幸運的話，甚至可以一舉組成最高等級的魔法！但組成了一套魔法後呢？別高興得太早～玩者還得具備經由種種歷練累積得到的經驗與智慧值才可驅動魔法！

為了讓玩者對這個與眾不同的魔法系統有更具體的了解，特別將一小部份的魔法石資料秀給大家瞧瞧

ᚺ (Hagall)
屬性：風
神諭古文諭意：狂風、地震、暴雨
引伸出的魔法組合要素：風系法術、透雲、瓦解、破壞、大氣體

ᚦ (Thorn)
屬性：雷
神諭古文諭意：門戶、巨大、雷神
引伸出的魔法組合要素：風系法術、傳送、巨大化、雷擊

ᛊ (Sigel)
屬性：日
神諭古文諭意：完全性、生命力、太陽、能量
引伸出的魔法組合要素：光系法術、治療、能力提升

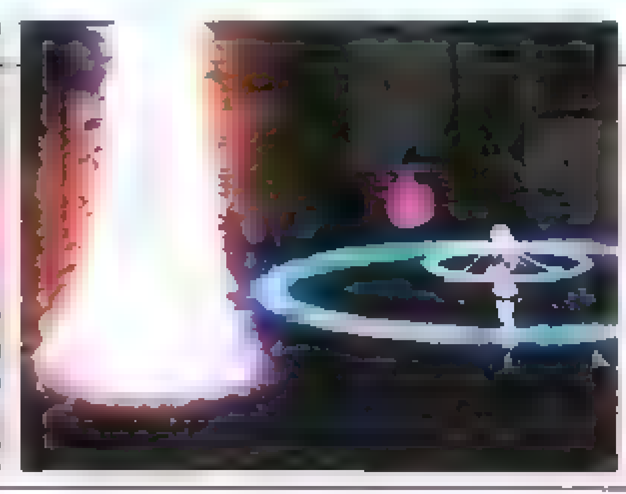
< (Ken)
屬性：火
神諭古文諭意：起始、開放、希望
引伸出的魔法組合要素：火系法術、廣範圍、釋放、祝禱

ᛁ (Is)
屬性：冰
神諭古文諭意：靜止、延遲、惰性
引伸出的魔法組合要素：水系法術、定身、延緩、代償換取

從圖中可看出，每顆魔法石都有可對應的英文字，也因為英文字的本義而生出相關聯的特性，遊戲中為方便玩者記憶，都用簡單的A、B、D等符號代表這些古文石。只要能夠掌握各個魔法石的魔法組合要素，再配合遊戲中的各種情報便可試著組合魔法。例如：把風系中具有透雲性質的和火系中具有廣範圍及釋放性質的組合在一起，就得到了火焰箭這樣的法術；但是同樣的，若是和水系法術中屬性為冰的的組合在一起，則成為另一種完全不同的法術－冰箭。



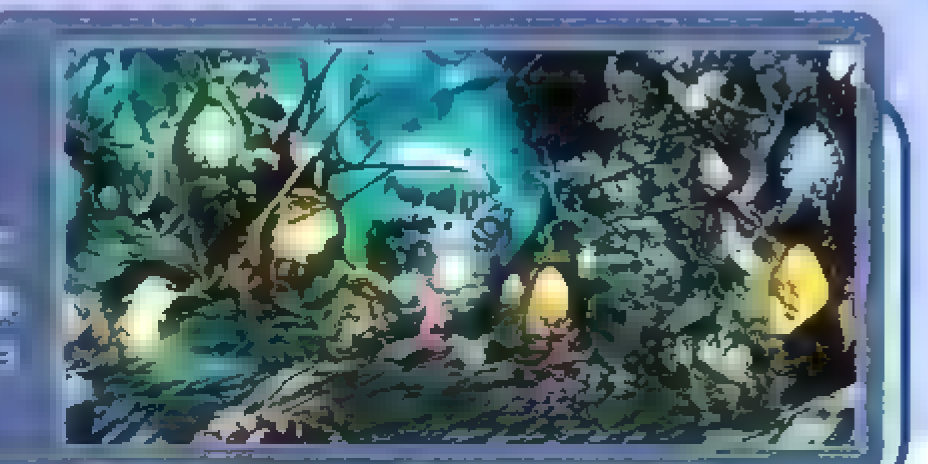






結　語

[illegible]戰鬥場面，聖女之歌到底將為玩者帶來怎樣深刻的感動？[illegible]讓我們拭目以待！



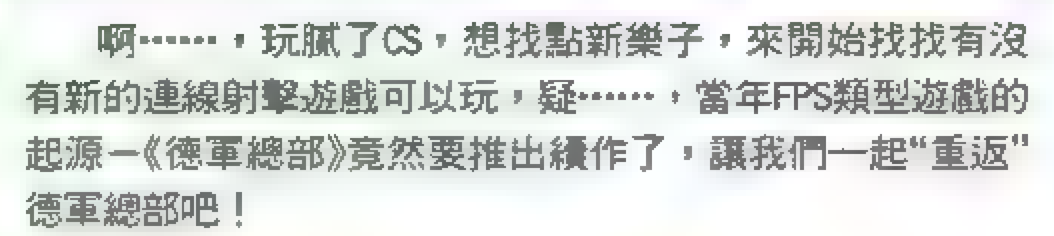


重返德軍總部



研究製造所：id Software　販賣流通所：松崗電腦
遊戲類型：動作射擊　科技需求：PII 300、64MB





啊……，玩膩了CS，想找點新樂子，來開始找找有沒有新的連線射擊遊戲可以玩，疑……，當年FPS類型遊戲的起源—《德軍總部》竟然要推出續作了，讓我們一起"重返"德軍總部吧！

預定推出日 2001 12月



3D動作遊戲始祖經典再現

你是喜愛FPS（First－Person Shooting，第一人稱射擊）類型遊戲的玩家嗎？你的最愛是《Quake》還是《Counter Strike》？你知道最早的FPS類型遊戲是哪一套嗎？有史以來最早問世的第一套FPS遊戲是《德軍總部》（Wolfenstein 3D），由鼎鼎大名的id software在1992年以共享軟體的方式發行，玩家在遊戲中是扮演一名同盟國的軍人，在一共六層的德軍總部中，面對眾多的軸心國德軍士兵，以手槍、機槍等各式武器殺出一條血路來，這款遊戲一推出就獲得玩家的好評，因為從來沒有其他動作射擊遊戲以3D的方式來呈現，而且遊戲從頭到尾都充滿了快節奏的刺激感。由於《德軍總部》的成功，帶動了FPS遊戲的蓬勃發展，《毀滅戰士》（Doom）、《雷神之鎚》（Quake）、《戰慄時空》（Counter Strike）等一系列的FPS遊戲紛紛出爐，特別是加入了網路對戰功能以後，吸引了成千上萬的玩家，投注不計其數的時間在網路上廝殺而樂此不疲。



發射火箭筒攻擊德軍

事隔將近十年，在無數老玩家新玩家殷切期盼之下，id software採用了修正版的《雷神之鎚三：團隊競技場》（Quake III：Team Arena engine）的3D遊戲引擎，終於推出膾炙人口經典之作《德軍總部》的續作《重返德軍總部》（Return to Castle Wolfenstein），和前作一樣，《重返德軍總部》的故事背景設定在二次世界大戰，遊戲中的敵我雙方分別穿著當時同盟國與軸心國的服裝，武器方面也考證當時的槍枝與裝備，但是這回多了一些神秘的情節……。



退彈的過程會顯示在螢幕上









神秘軍團出現在二戰史

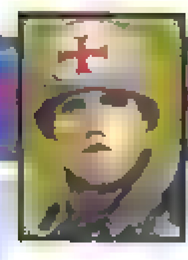
玩家在遊戲中可以選擇單人戰役或者多人連線模式。在單人模式當中，玩家將扮演同盟國的突擊隊員，同時也是美國秘密任務指揮中心（US Office of Secret Actions (OSA)）的頂尖情報員B.J. Blazkowicz。玩家的任務是潛入位於山上的德軍總部，調查Heinrich Himmler的生物實驗。Heinrich這名希特勒的忠實追隨者，在這座位於山上的城堡裡面發現了西元十世紀的遺跡資料，裡面記載著如何召喚不死生物、黑暗騎士以及其他邪惡的生物，Heinrich研究這些資料並且進行生物實驗，一旦讓他順利地組織成不死生物軍團，其德軍戰力將無限地強化，戰局將會嚴重不利於同盟國，因此玩家必須設法阻止這一切發生才行。在劇情的設計上，由於神秘黑暗力量的加入，使得玩家的任務變得更為艱困，除了一般的德軍部隊以外，玩家還得要面對來路不明的不死生物。玩家必須先把在德軍總部內外的不尋常跡象報告給秘密任務指揮中心，隨後在城堡內以及其他場所與德軍還有即將成形的不死生物軍團決一死戰。如果任務失敗，那麼同盟國的這場戰爭幾乎可以說是沒有機會了，恐怖的不死軍團將會席捲整個歐洲甚至全世界！



Heinrich Himmler 正進行可怕的生物實驗



可怕的不死怪物

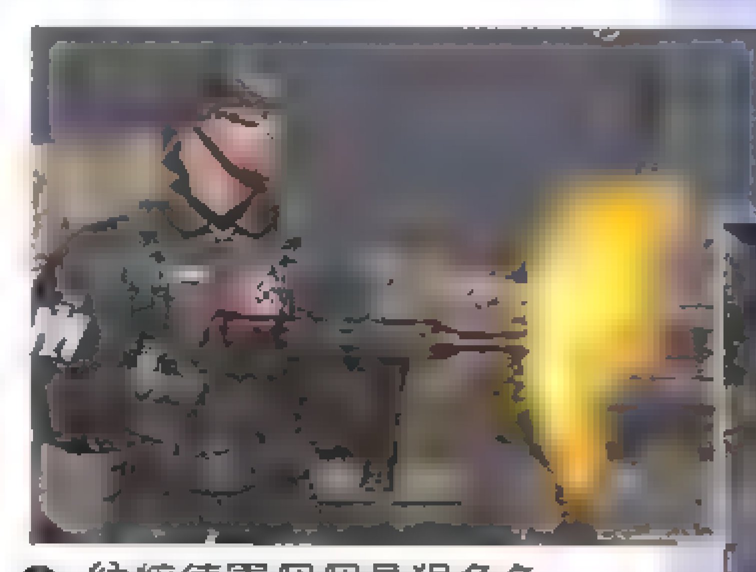


二次大戰知名槍械玩於股掌

玩家在遊戲中可以選擇單人戰役或者多人連線模式。在單人模式當中，玩家將扮演同盟國的突擊隊員，同時也是美國秘密任務指揮中心（US Office of Secret Actions (OSA)）的頂尖情報員B.J. Blazkowicz。玩家的任務是潛入位於山上的德軍總部，調查Heinrich Himmler的生物實驗。Heinrich這名希特勒的忠實追隨者，在這座位於山上的城堡裡面發現了西元十世紀的遺跡資料，裡面記載著如何召喚不死生物、黑暗騎士以及其他邪惡的生物，Heinrich研究這些資料並且進行生物實驗，一旦讓他順利地組織成不死生物軍團，其德軍戰力將無限地強化，戰局將會嚴重不利於同盟國，因此玩家必須設法阻止這一切發生才行。在劇情的設計上，由於神秘黑暗力量的加入，使得玩家的任務變得更為艱困，除了一般的德軍部隊以外，玩家還得要面對來路不明的不死生物。玩家必須先把在德軍總部內外的不尋常跡象報告給秘密任務指揮中心，隨後在城堡內以及其他場所與德軍還有即將成形的不死生物軍團決一死戰。如果任務失敗，那麼同盟國的這場戰爭幾乎可以說是沒有機會了，恐怖的不死軍團將會席捲整個歐洲甚至全世界！



小心從空而降的傘兵步隊



納粹德軍個個是狠角色



平衡度絕佳的多人連線模式

在多人戰役當中，每位玩家都可以從兩大陣營－同盟軍（ALLIES）、軸心國（AXIS）中，一樣設定的四個軍種當中擇一來扮演，每種類型各有其特性、力量與弱點：

士兵 Soldier

是個標準的戰士，是遊戲中最適合戰鬥的單位。雖然沒有特殊能力，但士兵可以使用需要兩手操作的武器，例如狙擊槍和火箭筒，是我軍火力的主要來源。此外，士兵還可以攜帶四顆手榴彈、一支手槍、一把刺刀和三個彈夾等基本武器。



軍官 Lieutenant

不但可以替其他戰友補充彈藥，還可以用背上的無線電呼叫空中轟炸或者砲擊，這類的特殊攻擊往往能夠在逆勢時發揮驚人的扭轉戰局效果。和其他角色一樣，軍官可以攜帶一把手槍、一把刺刀和一顆手榴彈，但他亦可攜帶遊戲三種半自動手槍如湯普森、斯特恩式輕機槍或MP40衝鋒槍中的任一種，這些槍支都配備兩個彈夾。





從這裡可以看得出來，從前單打獨鬥式的FPS遊戲時代已經過去了，玩家在勢均力敵的狀態中，光靠一己的力量去對抗一支分工仔細的戰鬥團隊，無異於螳臂擋車。試想如果整個小隊中都是視死如歸的士兵，雖然攻擊火力強大，但是遇到某些難以穿越的工事，將會受到很大的阻礙；或者在深入敵境的時候，很容易因為傷勢過重或者彈盡援絕而功敗垂成。只有在大家團結合作，各司其職的情況下，才有可能獲得勝利。



有坦克掩護，火力更強

醫護兵 Medic

擁有基本的戰鬥力，能夠醫療我軍在戰鬥中受到的傷害，甚至還能夠復活死亡的同袍。和工程師一樣，醫護兵是陸軍單位的特殊角色類型，此外，他還具備相當的防護能力。醫護兵雖然所使用的武器亦限定於手槍、刺刀和一把湯普森手槍，但他也可攜帶一顆手榴彈，以攜帶具有一個彈夾的雙手操作的槍支。為了補償其火力之不足，醫護兵具備將其健康值回補至一百二十三點的獨特能力，這個特色讓他得以在戰場上延續其性命。而隊友拾起醫護兵所丟棄的健康包後，可以恢復二十點的健康值。另外，醫護兵也能治療任何性命垂危的玩家，恢復其一半的健康值。因此，一位稱職的醫護兵通常能



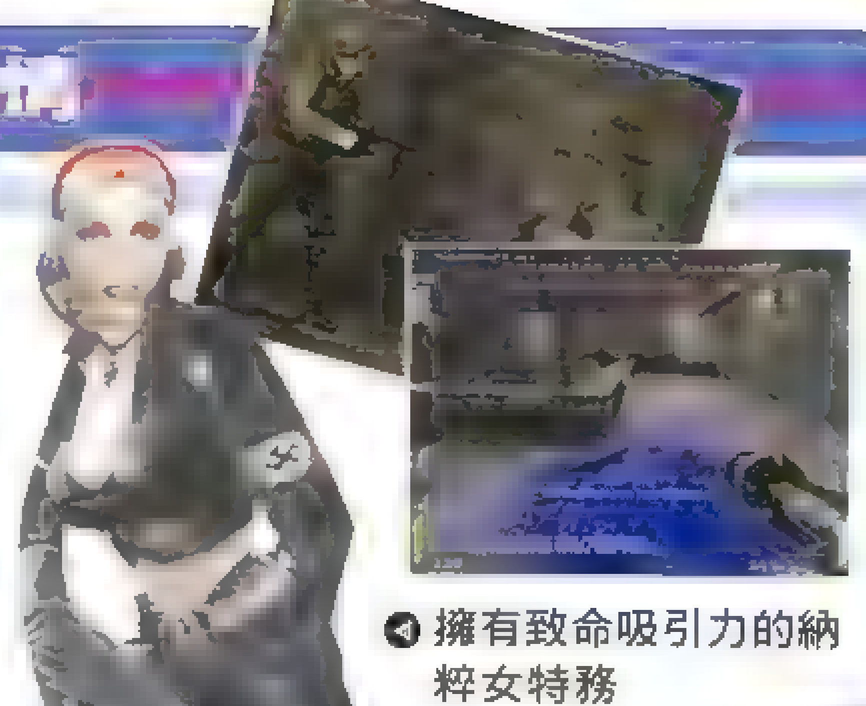
工程師 Engineer

擁有基本的戰鬥力，雖然只可使用湯普森手槍，無法使用需兩手操作的槍支，但他是遊戲裡的破壞專家，可以使用炸藥破壞地形地物，特別是敵人佈置在各關卡的掩體，更重要的是，工程師可以修復重型機槍MG42，來提供我軍相當大的火力支援。工程師的基本健康值是110點，攜帶一盒工具箱，可修復被敵人火力重創的機槍掩體。這個工具盒亦可解除敵軍放置來爆破牆或門的炸藥。當他進行解除炸彈或修復某物件時，螢幕上會出現時間／健康指標，指示您需要多少時間才能完成。工程師亦是唯一可以攜帶和安置火藥的單位。和士兵一樣，也可以攜帶四顆手榴彈、一把刺刀、和一支手槍，但只能隨身攜帶兩個彈夾給湯普森手槍使用。





峰迴路轉的單人任務劇情



擁有致命吸引力的納粹女特務

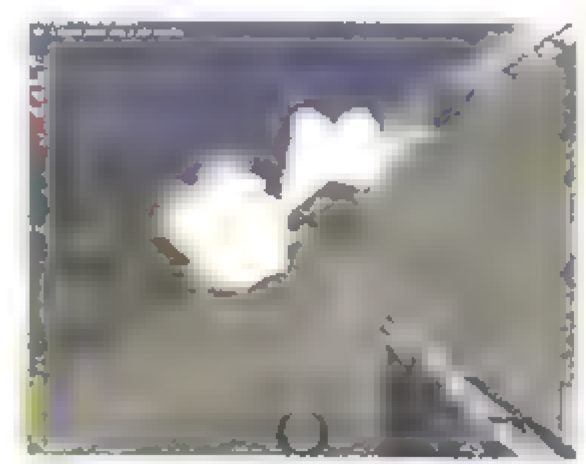
和絕大部分的FPS遊戲比較起來，《重返德軍總部》的故事性相當地高，玩家將會隨著遊戲的進行而慢慢發現許多蛛絲馬跡，最後赫然發現實際的狀況與原先所預測的有相當大的差異。《重返德軍總部》的單人模式充滿了劇情性，而不像許多其他遊戲一般，單人模式只是不停地在不同的場景中進行無止盡的殺戮，讓人不會想玩第二遍。《重返德軍總部》充滿了刺激與緊張，而且不僅僅是單調的動作射擊而已。



逼真的貼圖、光影及豐富場景

遊戲中的人物貼圖貼得栩栩如生，幾乎看不出多邊形接縫處的不自然。相信一定會有許多男性玩家，在看到那位身材前凸後翹的納粹女探員之後為之驚艷，忘了現在正在戰火當中，而被敵人給幹掉吧？這正印驗了那句老話：「牡丹花下死，作鬼也風流！」不只是如此，遊戲對於光影和遠近的效果也做得很棒，哪些地方有光線，都會忠實地反應在物品的影子上面；另外，砲火所製造的火焰、五顏六色的信號彈、到浪濤嘩嘩的海洋等，也表現的活靈活現；而動態光源效果更讓火焰投擲器的火力，把牆壁燒得迸出藍色火光，當然啦，被您打到的敵人也非當場燒焦不可。據了解，遊戲裡的八種玩家模式都使用超高解析度的紋理貼圖（texture），如果玩家在戰場上不幸被轟到頭，頭盔還會隨著飛出去呢！看到這兒，不由得讓人讚賞：id software的繪圖引擎果然棒！

《重返德軍總部》不僅僅是單調地在城堡當中冒險，玩家還將在各式各樣不同的地形中作戰，包括：第十世紀建成的古墓、綿密的森林、空軍基地、秘密武器工廠、充滿了秘密的村落……等。在這裡我們又再一次感受到遊戲公司的功力，無論是遠處的山巔、教堂的彩繪玻璃還是掛滿了設計圖的辦公室，這些背景都讓人有身歷其境的感受，如果玩家在槍林彈雨中還有半點空閒時間的話，不妨欣賞一下製作單位的用心。



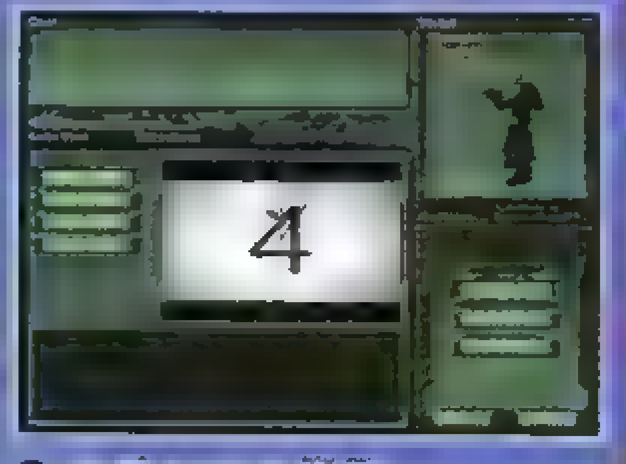
遊戲的光影效果令人激賞



密室是動作射擊遊戲不可或缺的場景



真實與想像力的完美平衡











可汗



研究製造所：Timegate Studios　販賣流通所：遊戲橘子
遊戲類型：即時戰略角色扮演　科技需求：P II-300、64MB



最近都沉迷於線上遊戲中單打獨鬥的氣氛，雖然非常地英明神武，但也得到了個有勇無謀的稱號，看來該讓大家見識一下我領軍作戰的高明手腕了。不過像這種不用挖資源、搶資源的遊戲還是第一次看到，或許要先改變原有的作戰方針了。

連隊的編成





在《可汗》的遊戲中，每一個玩家所派遣的連隊是以一個統帥、可以是系統自動指定統帥的角色或玩家自由指派的可汗英雄人物，搭配4個前線，可以是步兵種類、騎兵種類或是特殊兵種種類，再加上2名的支援單位來構成的。除了統帥類型的兵種以及支援單位類型有配置上的限制之外，其他兵種單位是可以選擇配置在前線或支援位置之中。多種的連隊組合，都會產生不同的效果，也會賦予該連隊不同的屬性，再加上遊戲中共有超過50種兵種讓玩家選擇，光是決定如何組合一個連隊就夠玩家玩的了。

在玩家選擇搭配好連隊組合後，畫面左方會顯示出維護連隊所需的資源，這可能同時包含下列項目：黃金、石頭、木材、鐵礦、神力。如同這個遊戲畫面中，連隊的派遣費用是52黃金，其維持費用則是每分鐘4木材與8鐵礦。另外在維持費用旁邊顯示的就是此連隊的屬性，此部分會指出連隊的整體表現能力，並會隨著選取的各種角色類型的平均值為基礎。下列屬性可定義連隊的品質：射程攻擊值(即遠距攻擊)、近身格鬥攻擊值、防禦力值、移動率、可視範圍。當玩家按下委派的按鍵完成連隊派遣後，可在「連隊名稱」欄位中自由鍵入自己喜歡的連隊的名稱喔！

遺跡的搜尋


▲各派系建築物與建築元件架構圖

當然，遊戲一開始(無論模式)，玩家可以使用的兵種跟可汗英雄都有限，想要學習新的兵種或特別角色，玩家必須從戰役模式中來進行探索。當玩家從地圖上探索遺跡找尋到各個不同的護身符時，只要喚醒護身符中的靈魂，就可以擁有一名新的可汗英雄囉！可汗角色除了擁有更強大的力量之外，還可以給予連隊成員特殊加值能力，效果可說是等於強化的支援單位一般。

玩家還可以選擇可汗英雄的動作模式為命令或交戰。在命令模式下，可汗英雄會以後方施放法術為主來進行協助戰鬥，若在交戰模式下，則是進行前線衝殺。所以善用各個可汗英雄的能力，決定英雄的戰鬥模式，除了讓戰鬥多了更多有趣的要素外，也是打勝仗的重要關鍵。

除了找尋富有可汗靈魂的護身符之外，玩家還可以在遺跡中找到遠古流傳下來的科技技術或文化資料。不僅幫助戰役劇情的發展，一旦找到了這些技術或文化資料，就可以在殖民地中大量生產新的道具、武器、或防具，而這些科技會提供連隊加值的能力(新的法術、更強的攻擊力、更優越的防禦力等等)。所以如果地圖上有任何未探索的領域時，別忘了派偵查兵去看一看喔！



建築物元件

要建立一個成功的王國，玩家必須擁有建築物元件才能生產出收入來源所需要的材料，並提供維持軍隊的必要資源。若要在您所控制的殖民地中，加入建築物元件，就在畫面底部點選「建造建築物元件」圖示，隨即就會在畫面的左方出現「建造建築物元件面板」。若想要了解各建築物元件的功能或相關資訊，請將滑鼠移動到元件圖示的上方就可以了，建造該元件的成本及效果都會顯示出來。再來只要點選您要建造的建築物元件圖示，元件就隨即開始自動建造了。這時玩家可於畫面下方，檢視建造的狀態，當建造程序達到100%　時就完成了。當然，所有的建築物元件都是可以再次升級的呦！若想發揮所有的兵種功能，升級就是一定要做的。以下是一些基本的建築物元件的介紹。

建築物元件介面

建築物元件	成本	效果
採石場	20黃金	每分鐘可提供王國+6的石頭
木工廠	40黃金	每分鐘可提供王國+6的木材
鐵工廠	60黃金	每分鐘可提供王國+6的鐵礦
市場	60黃金以及每分鐘消耗2石頭、2木材、2　鐵礦	每分鐘消耗2木材、2石頭、2鐵礦以產生12黃金
兵營	80黃金以及每分鐘消耗1石頭、1木材、1鐵礦	訓練進階兵種，並降低殖民地投降的機會
寺廟	100黃金以及每分鐘消耗3石頭	每分鐘可提供王國+2的神力
圖書館	100黃金以及每分鐘消耗1石頭、2木材	每分鐘可提供王國+4的神力
城牆	30黃金以及每分鐘消耗4石頭	增加殖民地的HP、增加民兵部隊2DV、降低殖民地投降的機會、保護其它建築物元件在圍攻的情況下不會被摧毀。

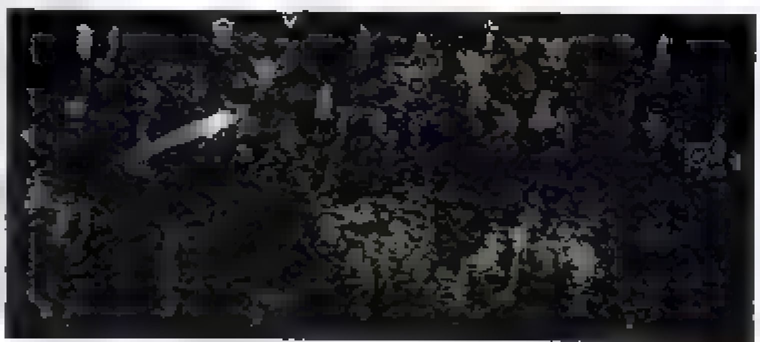
資源管理

黃金是可汗中的標準貨幣，也是唯一可貯存的資源。其他資源如木頭、鐵礦、石頭、神力，皆以每分鐘的速率擷取和使用（根據玩家所派遣的軍隊、所建造的東西等等）。若玩家在這些資源的數量上為負數值的時候，系統則會自動以黃金去購買短缺的資源，若數量為正數值的時候，系統則會將多生產出來的資源變賣成黃金來儲存。不過，過剩的神力則無法銷售變成黃金的。





所有殖民地皆以稅金來產生黃金，而殖民地內的所有建築物元件也可產生資源或黃金。相對的，玩家所派遣的軍隊會有一定的維持費用來造成各種資源的消耗，而且越強大的兵種需要的資源越多，所以在整體經費上的供給與需求，是需要玩家去多多注意的。千萬別讓王國的國庫空空的喔！



941/1900(+162)　+10　+3　+0　13/20

強力的英雄角色



初級體力：430
初級攻擊力：30
初級防禦力：10
初級移動力：34
咒語能力 火球、魔法盾

極具野心和力量的法師。



初級體力：550　初級攻擊力：50　初級防禦力：14
初級移動力：33　咒語能力：祈福
連隊修改值：連隊士氣回復率增加至平常的120%

玩家在劇情模式中操作的第一位可汗英雄。雖然他對過去的記憶一片混亂，也不太清楚自己的真正身分，但他十分了解他身負著重任。卡登的未來，就全仰賴他了。



初級體力：650
初級攻擊力：46
初級防禦力：10
初級移動力 34
連隊修改值：連隊士氣數值+4

魯卡是在卓加種族之中所覺醒的可汗，長年來的相處，使得他與卓加人發展出密不可分的關係。他運用可汗的戰鬥形式，很快就在卓加社會中取得很高的地位，擊敗所有向他挑戰的好手。他騎著卓加野獸戰鬥，並將牠取名為”尤夏”（卓加語言”煙”的意思）。



初級體力：420　初級攻擊力：30　初級防禦力：10
初級移動力：34　咒語能力：治療、神聖賜福
連隊修改值：隊員對陰影怪獸的破壞力+2

娜娃戴森是個教士，她誠心的將自己奉獻給造物主，她知道很多其它可汗所不知的精神力量與秘密，對於陰影及其爪牙的認識也是無人能出其右的。





體力：1000　攻擊力：60　防禦力：10
移動力：22　咒語能力：死靈招喚、吸血術
連隊修改值 隊員對非陰影生物破壞力+10，連隊士氣數值+10

休馬特是在”背叛之日”跟隨著席亞德一起脫離高等委員會的席亞可汗之一。他相當崇拜席亞德，希望有朝一日能像席亞德一樣擁有強大的力量與影響力。對於卡登當初的毀滅，他似乎是其中的關鍵人物。

兵種介紹

總共有50種的兵種，由於篇幅的關係無法一一介紹，這邊就針對比較通用的兵種予以介紹。

步兵單位 召募新兵時可用的各種步兵類型



侍衛兵
基本民兵單位，維持費便宜，在調度上也具有彈性，是開始時的初期單位。

骨戰士
由邪惡的魔法所召喚出的骷髏鬥士，為黑暗之王的敵人造成威脅。（需要科技：鐵工廠）

隊長
為好戰的鬥士，擁有領導能力來訓練以及帶領連隊衝鋒陷陣。



殭屍
來自墓穴，可提供邪惡的力量。僵屍是黑暗之王最基本的不死步兵。（開始初期單位）

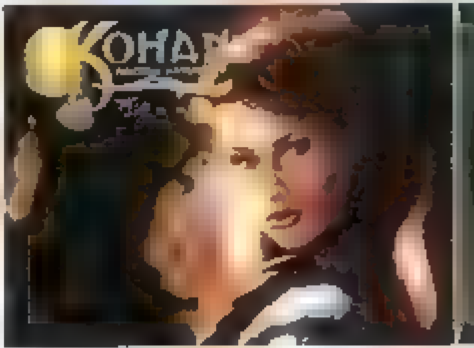


狂戰士
為一般卓加要塞的主要部隊，是既英勇又危險的士兵。

不死隊長
邪惡的不死怪物，負責領導黑暗之王的連隊進入戰場。

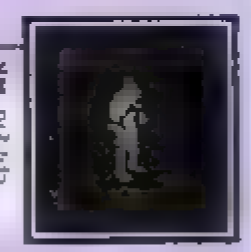


古利武士
為步兵兵種，其設計是用來阻擋及牽制敵軍，直到古利獸兵前來將其消滅為止。





特種兵單位



殖民者
建立成功王國的關鍵兵種，以建立新的殖民地來支援王國。如要使用本功能，連隊中必須將殖民者配置在前線的位置。（開始初期單位）



工兵
為精英勞工，能夠在軍隊中執行各項任務，包括初步壘攻到修復受損的殖民地。工兵亦可用來建構前哨站和礦山。如要使用這些特殊功能，連隊中必須將工兵配置在前線的位置。（需要科技 採石廠）

騎兵單位

騎兵單位主要是負責敵情探測與快速突擊。輕型騎兵和偵察單位雖在戰鬥時提供較少的攻擊力，但移動快速且有卓越的可視範圍。重型騎兵則最適用於急速攻擊和打帶跑戰術。



偵查兵

針對高速度與偵察目的而生產，是標準的輕量騎兵單位。(開始初期單位)



重騎兵



重騎兵為重裝騎兵單位，具備完整裝甲和精良的武器。(需要科技：鐵工廠、兵營)

暗影野獸

暗影野獸是具有邪惡力量的怪物，具有可怕的外觀和超強的力量，牠們是黑暗之王的騎兵軍隊。(需要科技：寺廟、兵營)



獸騎兵



卓加騎士騎乘兇猛的戰鬥野獸作戰，是強大的騎兵單位。



古利獸兵

古利獸兵揮舞著破壞力強大的鐵鎚來槌擊敵手，屬於強大的騎兵單位。但移動速度緩慢，最好與古利武士搭配作戰。

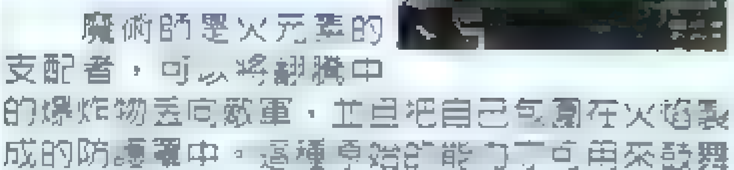


乘風者



哈倫乘風者融合了弓箭與騎兵單位的特色，是最迅速且具機動性的軍隊單位，他們騎著敏捷的風速馬進入戰場，並使用哈倫族著名的強大弓箭。

戰鬥法師單位





魔術師

魔術師是火元素的支配者，可以將翻騰中的爆炸物丟向敵軍，並且把自己包圍在火焰製成的防護罩中。這種原始的能力亦可用來鼓舞自己的軍隊。(需要科技：圖書館)



冰巫女

冰巫女是水元素的支配者，她能釋放冰冷的風來保護自己，並使用其能力將敵兵凍結。這種原始的能力亦可用來鼓舞她的軍隊。(需要科技：圖書館)



召喚者

召喚者是魔咒大師，能夠召喚強大的元素怪獸來與敵軍對抗。在戰場外，他們使用荒野自然的靈魂，來助於偵察其周遭環境，並增加軍隊的可視範圍。(需要科技：圖書館)



魔法師

魔法師是風元素的支配者，他們可以使用長距離閃電，從遠距離發出強烈的雷電擊敗敵軍。在戰爭中，他們鼓動強風來干擾弓箭手發射的箭。(需要科技：圖書館)

支援單位

遊戲中各種特殊支援兵種的可用性必須依照英雄所屬的政治派系而定。



遊俠

游俠是屬於秘密鬥士群的成員，使用神秘的魔法將體內的力量實體化，變成可以攻擊的弓箭和刀劍。他們的野外求生技能足以讓軍隊暢行無阻地在困難的地域中移動，同時亦延展了軍隊的可視範圍。(需要科技：木工廠、圖書館)

暗影惡魔

暗影惡魔是來自暗影王國的危險妖魔。他們能夠在打鬥時召喚其他暗影怪獸隨伴，是相當難纏的對手。暗影惡魔可以發出一股動能的靈氣，藉以增加其軍隊的士氣。(需要科技：寺廟、圖書館)

弓箭單位

雖然弓箭手也可以進行近身格鬥交戰，但是其應屬於長射程戰爭的必要單位。下列摘要說明各種弓箭手類型的屬性，其中部份弓箭單位的使用必需具備特殊技能後才可。



弓箭手

弓箭手將致命的箭射向目標，在對抗步兵時很有用。(需要科技：木工廠)



骨弓手

這些骷髏弓箭手以發射強大的弩箭進行快速攻擊。而由於他們本身的架構，對弓箭攻擊毫不在乎，所以適合用來對抗其它的弓箭手。(需要科技：木工廠)



風箭手

風箭手為致命的哈倫弓箭單位，發射強大的弓箭並穿戴特殊防箭盔甲。

祭司單位



牧師

牧師是能夠治癒個別戰鬥單位的祭司，並可為軍隊施展保護咒語，同時亦協助治癒其它受傷的軍隊。(需要科技：寺廟)



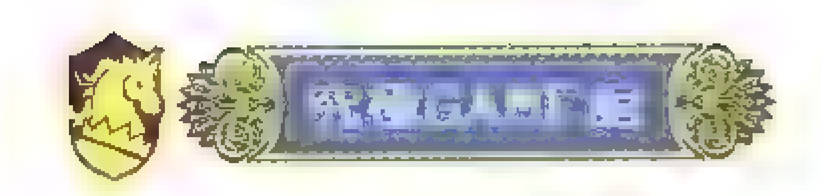
戰牧師

戰牧師是特別針對與暗影戰鬥來受訓練的祭司類型，他們鼓舞軍隊要無懼地面對所有暗影妖魔。(需要科技：永恆之道)



血祭司

血祭師是黑暗之王手下的瘋狂祭司，他們神秘的咒語會枯竭敵人的生命，並使其癱瘓。他們對於死亡的強烈慾望會感染至所有同行的軍隊。(需要科技：寺廟)



富甲天下 3



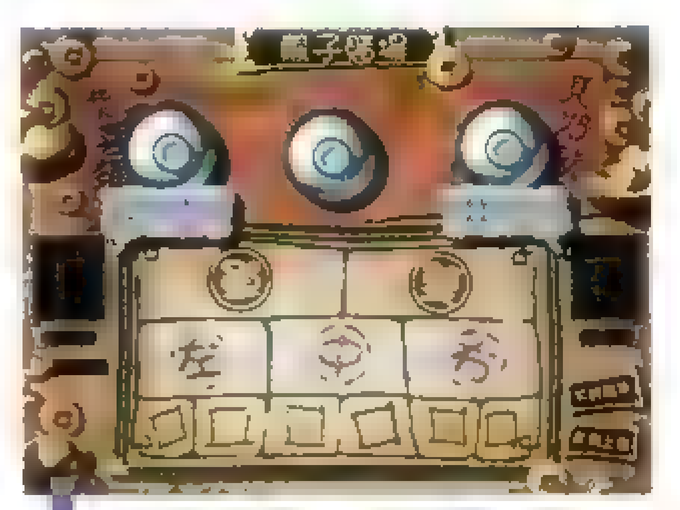


◉ 研究製造所：光譜資訊　◉ 販賣流通所：光譜資訊
◉ 遊戲類型：策略　◉ 科技需求：P2-300、64MB

天啊！我又走到了蕾蕾公主的城池了，又得要付錢了@_@！！不要再壓榨我了，我自從到遊戲仙人那預測完遊戲過程後，回來就一直狂踩別人的城池，不要說窮途潦倒，我連手邊一堆的特產品都賣不出去了！後面又有沙雷娜在後面催帳……蕾蕾、蕾蕾不要拿走我房子啦^^!!!



睽違三年多，這個以三國時代為背景的爆笑大富翁遊戲《富甲天下》在眾多玩家殷切期盼下，終於要推出第三代作品了，曾經榮獲1995年最佳國產益智類遊戲獎項的大富翁遊戲之所以能夠在競爭激烈的電腦遊戲市場中受到玩家青睞，並建立起超人氣口碑，其原因就在於它獨樹一格的遊戲方式，以及讓人從頭笑到尾的無厘頭式幽默。就讓我們一起來瞭解《富甲天下》迷人之處，並且探究三代又將帶給玩家們什麼樣的驚喜吧！



在骰子賭場中，可以同時猜單雙、位置及點數



智慧膽識拼手氣 宏圖霸業無人敵



三代全新登場的棋子賭場，運氣好的話可賺到十倍獎金喔！

在這款大富翁遊戲中，玩家在遊戲中擔任三國時代某位主公，一開始會擁有少量的資金及士兵，以及少數親信將領相隨，玩家必須靠著東奔西走、四處經商、穿梭賭場、東拼西湊地設法籌措資金，一旦時機成熟便可以佔領空城，而有了自己的地盤後，便可努力經營以取得稅收，並且招募各種人才為己效力、招兵買馬，攻城掠地，最後一統天下，成為三國時代的真正霸主。遊戲中除了安排打倒董卓、赤壁之戰、七擒孟獲……等等著名的歷史橋段外，遊戲過程中還隨機穿插了一百多個讓人會心一笑的突發事件，而各種錦囊妙計、武功招式、攻城道具、三大賭場，甚至武將之間各種精心設計的對話，每一部份都埋藏了驚人的笑點，絕對讓玩家邊玩邊笑，欲罷不能。





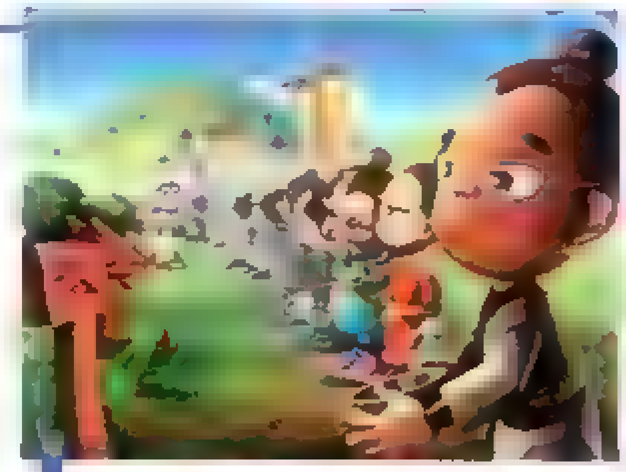
我軍攻城的途中[illegible]學生過馬路，使主公聲望提昇



這次的賽馬場除了單押之外，還多了更緊張刺激的賽馬樂透券呢

群雄並起十一路，一統天下魏蜀吳

三國迷人之處就在於各路英雄趁時並起，在烽煙瀰漫的神州大地一較高下。《富甲天下》為了讓玩家充分融入精采迷人的三國故事中，特別設計了兩種不同的遊戲模式供選擇，分別是可自訂勝利條件及參戰人數的「群雄並起」模式；以及按照歷史編寫的長劇情「一統天下」模式。在「群雄並起」模式中，玩家可以由十一位各具特色的主公中選擇進行遊戲，而且根據玩家所選擇的地圖不同，就有不同的勝利條件供選擇喔，例如消滅其他對手；佔領某一州內所有城池；賺進大把銀兩；累積一定聲望；設定時間比較總積分；甚至通力合作消滅特定的敵人等等，都是好玩又有趣的新選擇！挑戰不同的劇情及關卡，絕對能讓喜愛三國的玩家們大呼過癮。而二代的自由模式也大幅改良了，除了可以選擇的主公由原先的四位增為十一位外，每位主公還具備了與眾不同的專長喔；而在「一統天下」模式中，玩家可以選擇愛耍心機的曹操、投機取巧的孫權、或者喵哭成性的劉備來進行遊戲，由第一關「黃巾之亂」開始奮戰，直到最後一關『一統天下』結束，三位主公各有不同的劇情及關卡，絕對能讓喜愛三國的玩家們大呼過癮！


年收不好景氣差，民眾決定從軍報國！

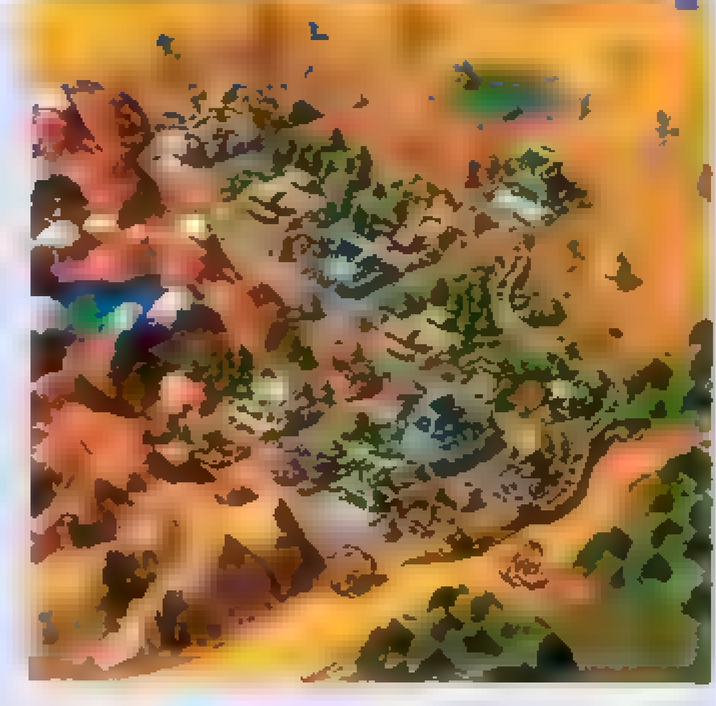

軍中腸病毒肆虐，損失士兵1人！


參加登山隊健行活動，將軍山戰力提昇！

孤城無援豈能守，攻城掠地佔一州

傳統大富翁遊戲中，玩家一開始就忙著購買土地這樣一成不變的玩法，《富甲天下3》有別於傳統大富翁單調的土地設計及房屋，提出更具變化性、更顯得饒富趣味的城池設計，不僅在造型上有北方、中原、江南、蠻族等有不同造型，而且人口增加時，城池大小也會隨之成長，到時候敵人想避都避不開喔！此外城池內的建築物變得更多樣化了，有增加人口上限的糧倉、提高商業度的市集、增加稅收的庫房、開發特產品的特產坊、提高防禦度的城牆、增加駐軍數的兵營、提升兵源的徵兵所等，每種建築物不限興建一座，在有限面積內如何搭配，端看玩家的經營方針了！要讓城池人口增加，派一位愛民如子的好太守，並且提供足夠的建設經費是不二法門；如果玩家派遣統率力高的武將擔任校尉，則城池內的駐軍士氣會變得更高喔！佔領城池並非致勝的唯一手段，甚至當玩家實力不足時，多占城池反而分散了力量，讓敵人得以個個擊破，所以專心經營一座有發展潛力的城池，比占了一堆毫無用處的城池更有益處。只要玩家經營得當，不僅城池中的人口、稅收、士兵、特產品會隨之增加，城池規模也會逐漸擴大，如此一來對手走到該城的機率可就大大的增加了喔，所以派一位愛民如子的好太守，並且提供足夠的建設經費是絕對值得的，此外在這一代的《富甲天下》中，特別加入了州的概念，玩家若佔領一州之內所有城池，不僅可以向對手收取可觀的過路費，境內的店家還會按時來繳納稅款，可說好處多多！

涼州雖是地圖中最小的一張，但可以招募到最強的涼州軍團，這是扮演曹操的玩家所獨享的關卡喔！

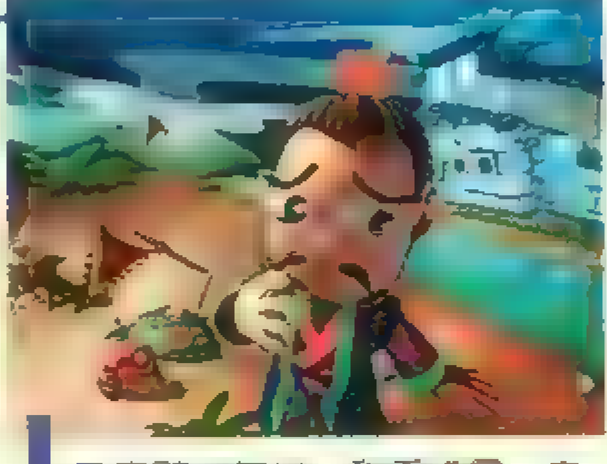

交州


遊戲主要介面圖

賤買貴賣通有無，小本生意成巨富

俗語說的好，「將相本無種，男兒當自強」，何況「英雄不怕出身低」，當玩家剛開始實力不足時，可別急著以卵擊石去挑戰群雄，不妨從小生意做起，也是致富之道呢！像劉備原本只是販屨織蓆的小販，但終能成為一國之主，所以英雄不怕出身低，當玩家剛開始實力不足時，先別急著攻城掠地，做點小生意也是致富之道呢！





天空黯淡無光，愁雲慘霧，主公的幸運度下降囉！

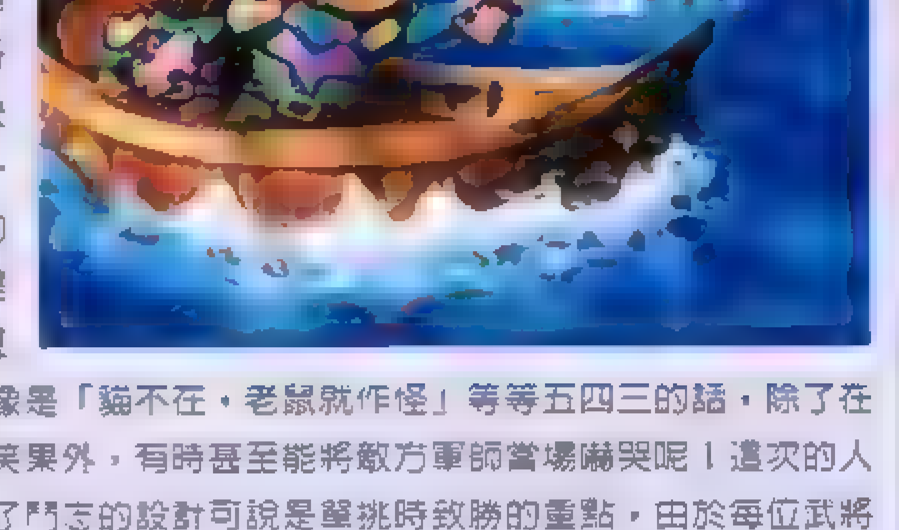


太守宣佈同性戀婚姻合法，許多百姓集體遷入！

在《富甲天下3》中，製作小組參考史實為每一座城池定出了特產品，內容可謂包羅萬象，像各種礦石、織物、食品、水果、用料、日用品、調味品、珍寶、藥品、木材、玩、藝術品、甚至像是婦女用品等等，可說無奇不有，例如幽州盛產各種藥材補品，玩家若能在此買一些人蔘轉運到益州，那些蠻族肯定願意花大錢來購買，轉手可就是上百倍的暴利喔！還有例如青州素有魚鹽之利，玩家若能在此買一些鹽轉運到雍州，一脫手可就是上百倍的暴利喔！不過注重消費者權益的三國英雄百姓們，對於特產品的保存期限非常敏感，若玩家不能在保存期限內出售，特產品可是會變質的喔，到時血本無歸可就欲哭無淚了！

刀光劍影不夠看，百種絕招更炫爛

與前代相同，當玩家經過對手城池時，同樣可以選擇繳交過路費、或者以單挑、野戰及攻城戰一決勝負，除了野戰及攻城都做了大幅修正外，廣受玩家喜愛的單挑模式這次也變得更加有趣了，雙方不但要各派一位武將上場決鬥，還可以加派一位壓陣軍師上場助威，軍師會適時提高武將的鬥志，還會三不五時的說些像是「貓不在，老鼠就作怪」等等五四三的話，除了在激烈的打鬥中增添笑果外，有時甚至能將敵方軍師當場嚇哭呢！這次的人物屬性中特別增加了鬥志的設計可說是單挑時致勝的重點，由於每位武將除了基本的槍法外，另外還有三種特殊的武鬥技，而武鬥技只有在鬥志最高時才會產生，所以好的軍師可以加速鬥志提昇，進而影響了武將格鬥時的表現。若玩家派了武力高強的關羽出場竟然打不過武藝低微的黃祖，不要懷疑，說不定正因為關羽的軍師是張飛喔！





受寓言故事感召發憤磨鐵杵，結果磨出了珠寶！

各式各樣的人物角色相繼登場



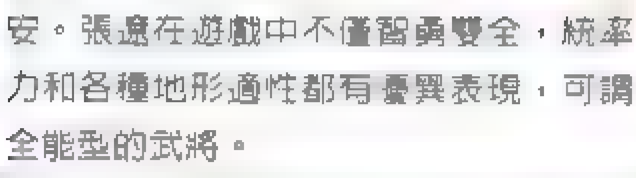
登場人物

◆孟獲：



南蠻的酋長，有勇有謀，趁著蜀國空虛之時在南中地區反叛，後因諸葛亮親征，七擒七縱才讓這個令人頭痛的人物心悅誠服歸降，最後甚至成為蜀國朝中重臣，累官至御史中臣。在遊戲中孟獲是以主公身分登場，玩家若選擇孟獲的話，走到山寨時可以得到兵員的補充喔！

◆張遼：



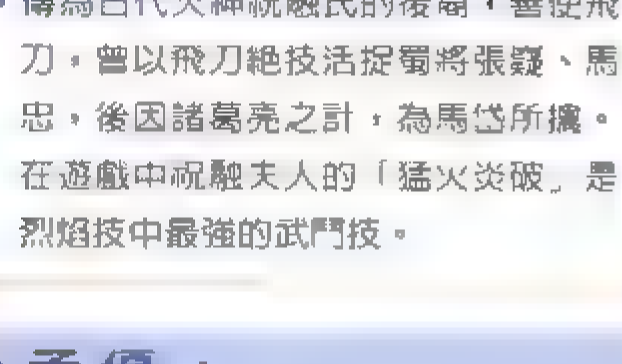
字文遠，原本追隨呂布，呂布兵敗後為曹操所擒，此後即跟隨曹操。張遼不僅勇猛，而且個性沉著冷靜，向為曹操所倚重，尤其逍遙津一役，以寡擊眾，殺得孫權狼狽而逃，從此江南人聞張遼之名即惶恐不安。張遼在遊戲中不僅智勇雙全，統率力和各種地形適性都有優異表現，可謂全能型的武將。

◆太史慈：



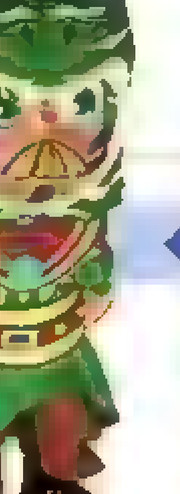
字子義，黃巾亂起奉母命往救孔融，後投靠劉繇，劉繇兵敗為孫策所擒，此後便一直留在孫權陣營。太史慈膽大勇猛，曾孤身與孫策相鬥不分勝負，而且箭術高超，實為孫權麾下的一員猛將。遊戲中太史慈擁有「碎裂連空」這種讓人極為頭痛的武鬥技。

◆祝融夫人：



孟獲的妻子，傳為古代火神祝融氏的後裔，善使飛刀，曾以飛刀絕技活捉蜀將張嶷、馬忠，後因諸葛亮之計，為馬岱所擒。在遊戲中祝融夫人的「猛火炎破」是烈焰技中最強的武鬥技。

◆孟優：



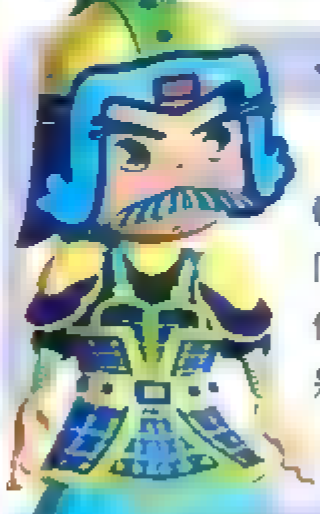
孟獲之弟，隨孟獲一起造反，後亦歸降。遊戲中孟優各項數值較為平均，但若用心培養，出戰時應能發揮水準以上的實力。

◆黃蓋：



字公覆，是孫權的核心部將。赤壁之戰時獻苦肉計，並且成功的讓周瑜火燒烏林曹軍大本營的計劃得以實現。黃蓋除了武力及統率力不凡，值得一提的是他擁有傲人的水戰力，如果命其為水戰時的統帥，當有傑出表現。

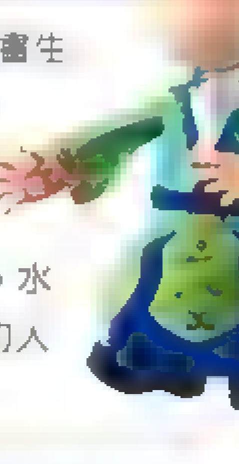
◆徐晃：





字公明，善使大斧，原本為楊奉部將，後聽滿寵之勸，轉而投效曹操，屢立戰功。曹操赤壁戰敗後，命徐晃與曹仁同守南郡，使北荊州得以保全。遊戲中的徐晃正是這種值得依賴的大將，不僅武力、統率力均高，其武鬥技「鋼斧旋斬」是一般武將聞之喪膽的絕招。

◆陸遜：



字伯言，與孫權有姻親關係，雖為書生形象，但謀略過人，且知兵法，在周瑜、魯肅、呂蒙等吳國砥柱相繼過世後，成為支撐吳國的棟樑。陸遜開始嶄露頭角是在劉備興兵伐吳的夷陵之役，之後又順利擊退來犯的魏軍，使吳國得以轉危為安。陸遜智力及統率力傲人，水戰及陸戰也都難不倒他，在三國英雄中可說是不可多得的人才。

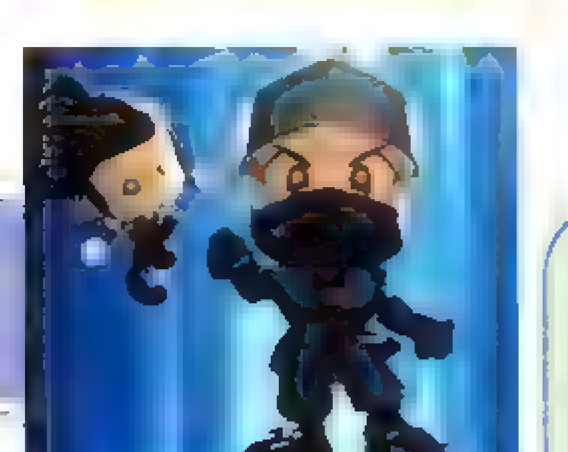
◆張昭：



字子布，吳國重臣，孫策死後遺命以張昭及周瑜共同輔佐孫權，因此在東吳的地位甚高。赤壁戰前，戰和兩派互相爭執，張昭為主和派代表，從此便為孫權所惡，惟其地位甚高，孫權也只得繼續重用。遊戲中張昭為軍師之才，除了擁有不錯的運輸力，其口鬥技「危言聳聽」常常能使戰局反敗為勝！



大富翁五PLUS 忍太郎之奪寶奇謀





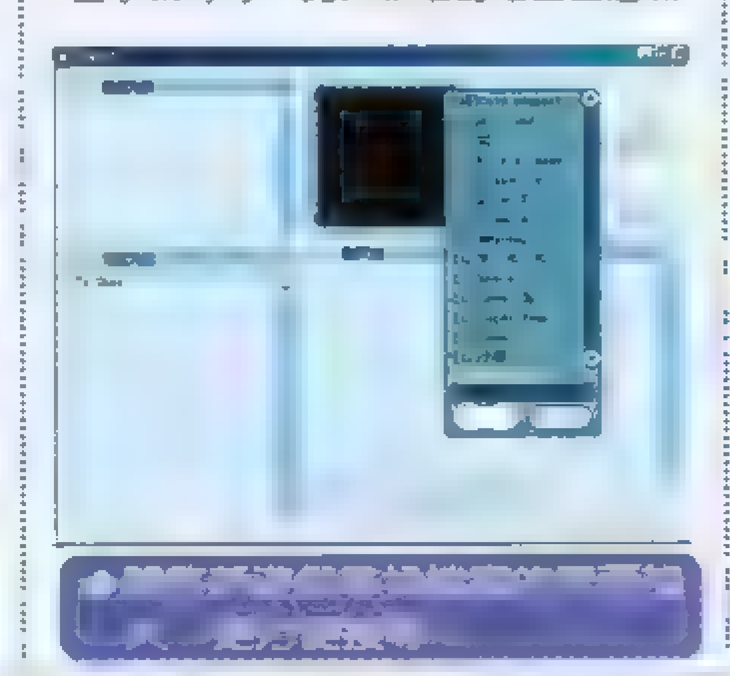
- 研究製造所：大宇資訊
- 販賣流通所：大宇資訊
- 遊戲類型：益智
- 科技需求：PII-233、32MB

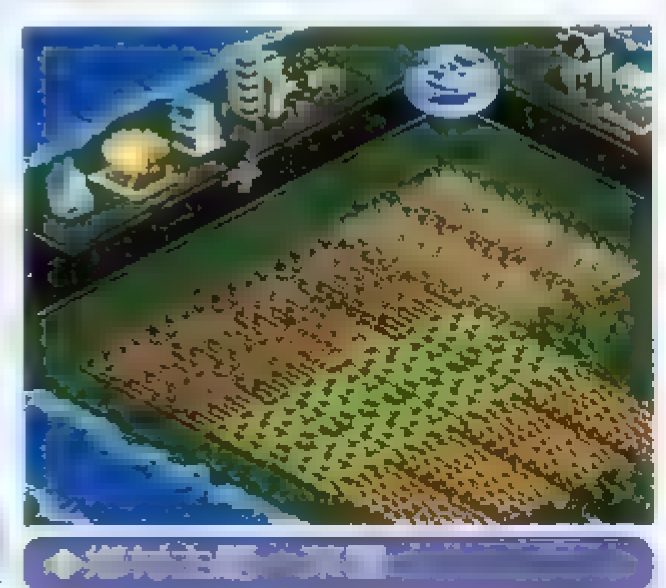
大富翁5強化後又回來了！這次最主要的是增強了訊息的量，以前常常都不知道是被誰放冷箭的，現在一個一個都要現形了，小心點～我的詛咒可是很可怕的。啊！原來是那個老是喜歡躲在洞裡頭叫囂又不敢出來的魔王，想說躲在洞裡頭就打不到嗎？以為你是登拉賓丫，嚐嚐我的飛彈吧！

新角色、新音樂、新關卡、新結局

在《大富翁五PLUS～忍太郎之奪寶奇謀》中一共加入了六個新角色，有睽違已久的忍太郎、俗氣中帶點時髦的阿水嬸、謎樣的美女薇西、橫衝直撞到處破壞的邪惡男、個性極端又古怪的博士、以及糊塗菜鳥情報員008，一起熱鬧登場！同時配合新角色的的登場，亦增加了六首熱鬧有趣的角色主題音樂，並將原來的十二首主題音樂全部加以重新編曲。若您喜歡大富翁五中風格多變的主題音樂，這次新登場的角色主題曲相信亦不會讓您失望。

在單人任務中，一共增加了12張關卡地圖，在地形的變化、道路的走向上都作了更有趣的安排，有彎曲延伸的公路，或如庭院般的池塘流水、數字形狀的島嶼、以及鄉村風格的農田水渠等等。此外新增的地圖主題和寶箱等功能，也使得單人任務的變化更多采多姿。如果全破了所有的單人任務關卡後，還有精彩的結局動畫等著您喲！究竟故事的真相為何？嗯，讓我們拭目以待吧！

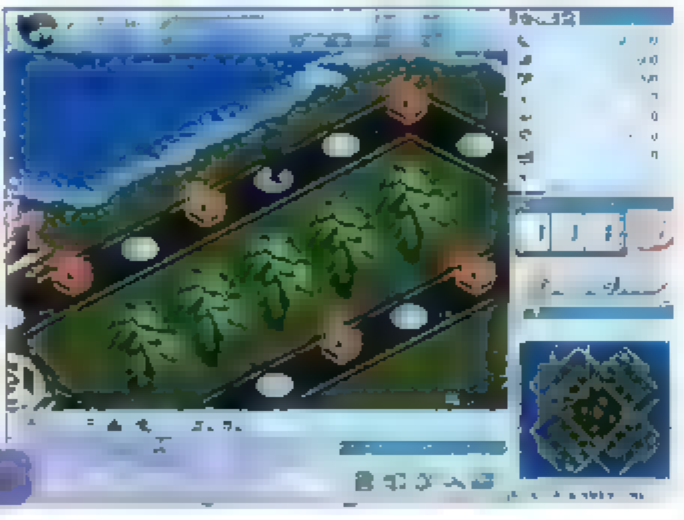




新增股票、新聞資料庫、寶箱



在《大富翁五PLUS～忍太郎之奪寶奇謀》中，新增了數家股票上市公司供玩家們選擇，同時配合新的新聞資料庫，新聞事件更加豐富多變，使遊戲的過程中妙趣橫生。此外在遊戲中還加入了新物件—寶箱，可以配合新聞資料庫消失或出現，裏面則是裝著和達成勝利條件習習相關的寶物，關卡也因此更加地變化多端了。

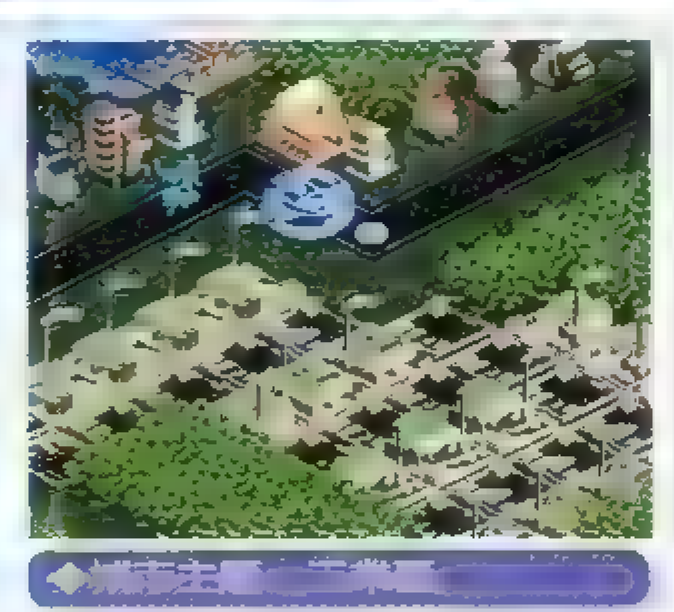


加入儲存、讀取遊戲進度功能

千呼萬喚始出來，在《大富翁五PLUS～忍太郎之奪寶奇謀》中終於加入了單人任務關卡的儲存、讀取進度的功能，從此玩家們再也不用擔心戰局緊張時突然想要上廁所的窘境，而夢想和電腦大戰至物價指數破錶的野望，也終於得以實現！





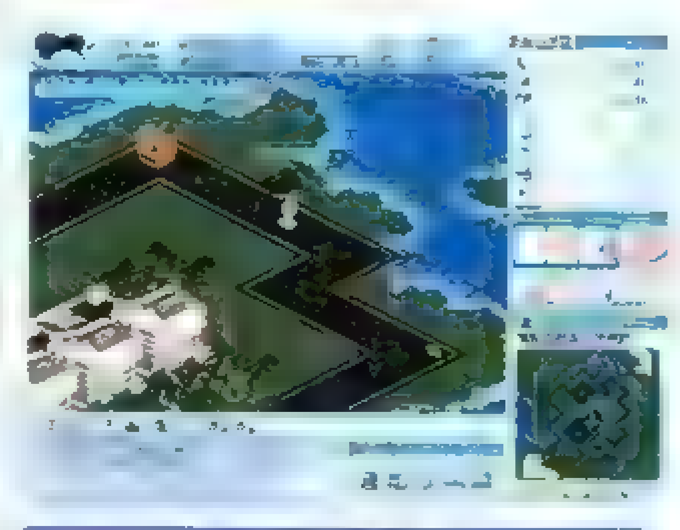


卡片、道具的快鍵提示

相信有許多玩家曾有這樣的經驗，就是在大富翁五遊戲進行中使用快鍵來使用卡片或道具，無奈老是無法記住角色身上所持有的物品種類和編號位置。此次推出的資料片中已經針對此問題作出改善，當玩家按下Ctrl或Alt鍵等快鍵使用道具或卡片時，將會出現道具或卡片的表單，方便玩家們更快速地找到卡片道具的編號位置。

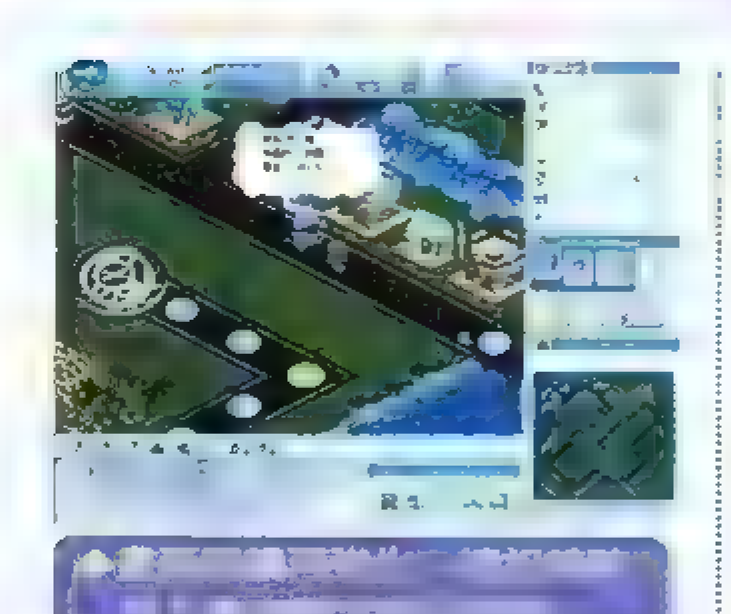








加強、改良訊息回饋

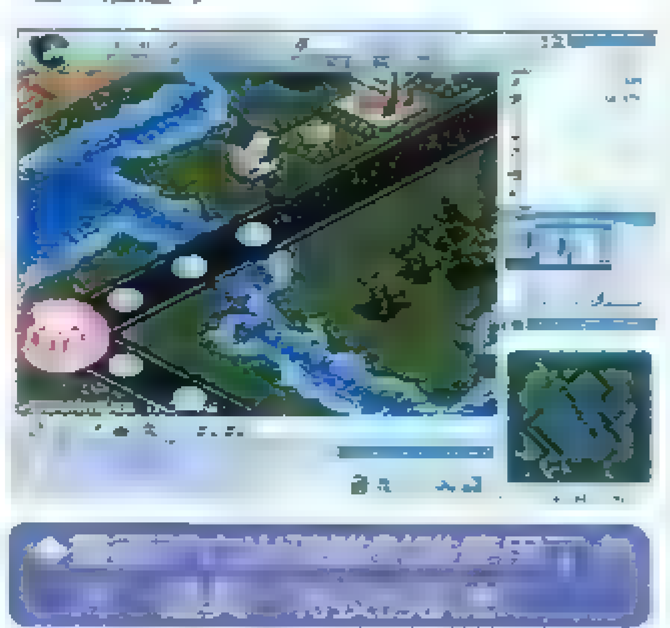


不可諱言的，大富翁五遊戲進行的過程中，若想要精確地掌握和自己週遭或與勝利相關的所有訊息，實在不是一件容易的事情，因為即時制遊戲隨時都會產生大量的訊息和資料，為此製作小組在製作《大富翁五PLUS～忍太郎之尋寶奇謀》時花了不少心血在改善訊息的回饋上。以往走到空地上買地時，只會顯示所需要的花費，現在則能夠同時顯示地名，讓玩家更清楚瞭解土地的資訊；收到對手的過路費或者走到別人的土地上付出罰金的時間也會有清楚的數字顯示，讓玩家能更具體地感受到資金的收入和支出情況。





相信許多玩過大富翁五的連線遊戲的玩家一定常常見到以下的場景：突然有玩家被對手使出的飛彈或卡片攻擊而昏迷了，然後開始大聲呼喊「是誰害我的啊！？」這種情況現在也有所改善了，當玩家們使用了卡片、道具或特技的時候，會在遊戲畫面下方出現相關訊息，讓陷害對手的玩家再也無法遁形！





另外，當角色使用了工程車，或是呈現無敵、飄浮、夢遊、隱形、流氓或神明附身的時候，就會顯示出剩餘移動次數，以數字清楚地標示著目前狀態還會持續作用幾個回合。而倘若玩家們使用了機票、傳送機、飛彈、核彈或冰凍飛彈的時候，主畫面的邊緣會出現八個方向的箭頭，並配合文字提示來引導玩家們使用這些物品，相信可以大大地減少玩家們望著各種奇形怪狀的游標發呆的次數。




Dream Quest
魔幻騎士

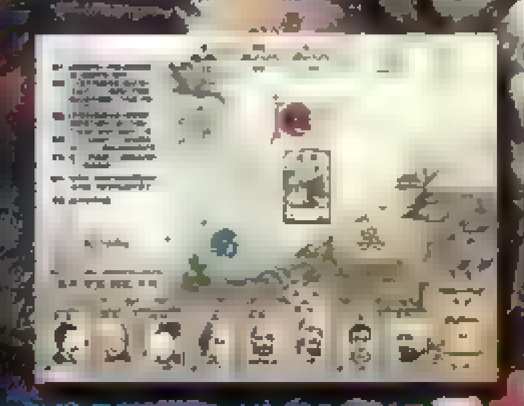

SOFTSTAR
大富翁5
PLUS
忍太郎之奪寶奇謀
12月5日熱烈發售
傳聞中消逝的"忍太郎"終於現身了！他為了什麼而重現江湖呢？
宇宙世界無敵美豔超級"怪"的女演員"筱茜"為何像鬼魅似的遊盪街頭？
即將主演〇〇七下一集的男主角"〇〇八"(他自己說的，本公司概不負責)，
為何成為業務員呢？
因不當言論被學校革職的"博士"，造就他偏激、報負的研究精神，就像顆
不定時炸彈潛伏在你的四週！
阿土伯方便的好鄰居"阿水嬸"也跟人流行口頭嘾"TAKASIKU"！
不知誰發明製造的"邪惡男"專搞顛覆與破壞的！
這些如謎一般的人物聚在一起究竟有何陰謀？
一切的答案就在 大富翁五 PLUS-奪寶奇謀 之中
本遊戲需配合大富翁五主程式使用



哥薩克
Cossacks
征服與榮耀
全球第一套可以讓你真正體驗千軍萬
全畫面可高達八千個獨立單位，且畫面決不延遲！
千軍萬馬，12月奔騰上市



體驗中古歐洲著名的戰役，
超越連線即時戰略的極限，
一套足以取代當今所有即時
戰略遊戲的經典鉅作！
中古歐洲有許多的國家及民族在此時興起，衰敗，現在，
你有機會帶領多達八千個單位的軍隊投入各場戰役中，實
際體驗身為戰略家的實力。
高達八千個獨立單位移動的驚奇畫面，加上一個全功能的3D地形。
提供的船艦最少64方向，轉動時創造出平滑的3D動畫效果。
16個競爭的國家，每個都有其真實的一面，如當地特有的經濟貿易
科技上的差異等等。
軍隊陣列可以選擇排成直線、方形、或密集陣列，還附有軍官及鼓手
來有效操控軍隊的行動。
龐大的等級制度，多達300種級別。
創新的經濟系統，擁有六種資源：食物、木材、岩石、黃金、煤炭以
及鐵礦。
濃縮十七及十八世紀兩科技革命時代的發明。
可以俘虜敵國的百姓及建築物，改建成自己的殖民地。
超過85個任務及戰爭，包含戰役、指導任務、單獨任務、歷史上的
著名戰役（三十年戰爭、七年戰爭、以及北方戰爭），及隨機地圖編輯器。
包含一個戰爭的大百科全書：作戰單位及相關年代的科技。
連線多人模式最多可供八個玩家同時進行遊戲。
全球專業媒體一致好評
只要是RTS迷，就不該錯過「哥薩克-征服與榮耀」！
—April, 2001, PCZONE Award For Excellence
「哥薩克-征服與榮耀」將讓你有賓至如歸的快樂！
—April, 2001, PC GAMER
「哥薩克-征服與榮耀」已重寫RTS的規則！
—April, 2001, Game of the Month
「哥薩克-征服與榮耀」有最棒的繪圖表現！
—April, 2001, PC Strategy Games
的即時戰略遊戲
cdv









天使
心之協奏曲
演唱會
COME ON！
和我們一起前往一段充滿
夢與希望的冒險之旅吧！
魅惑樂器優惠二部曲，讓你愛不釋手
悠揚悅耳銀管長笛，市價22000元，特價8900元(未稅、不含運費)
電話訂購指名大宇資訊介紹，立享優惠。
永平安樂器有限公司 黃小姐
訂購電話：(02)2383-0202　傳真：(02)2383-0551
KOGADO
工畫堂スタジオ
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



在那一夜空上的引導下
星紀 1543年的初春，希琍伍絲姊姊的亞露西奧妮的長女緹露被綁架了。
這事件是因為在近幾年來沙特立德為延伸其勢力，以致於警備隊與國教系
教團發生多次衝突，而牽扯到的綁架事件。
身為警備團團長的希琍伍絲，作出了以武力搶救外甥女的決定 ....
指極星
The two stars in the Big Dipper a line through which points to the North Star
POINTERS
研發 製造
KOGADO
Software Products
(株) 工画堂スタジオ
c 2001 KOGADO STUDIO INC
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC



全世界唯一能讓你建設文明帝國，征服世紀帝國的即時戰略－「危城之戰」，攻防開始！！
STRONGHOLD
危城之戰
超過30種類型的城牆、城塔和反攻城的裝備、
50種不同的建築物。
大規模的部隊類型，可佈署攻城及反攻城部隊。
管理城鎮，維持各個村莊的資源和經濟平衡，
修復受損的城牆、城塔。
GODGAMES
大宇資訊股份有限公司
SOFT STAR ENTERTAINMENT INC.
www.softstar.com.tw
INC.(Chinese Version)
ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.


gamania
100
橘子百人募集
十年前你在竹科，五年前你搞網路
現在你要什麼？
遊戲橘子
在1%的成長時代，成長128%
拿到第二類電信執照
為高科技類股的準上櫃公司
創造了超越100%的成長紀錄
在暴風雨的時代中創造了傲人的春天
現在
一顆以科技及研發為核心的橘子
要將觸角伸向全世界，要讓遊戲研發成為台灣的驕傲
準確命中標把紅心

gamania

天堂 水之都

深邃廣闊的海底遺跡

水漾的網路遊戲！你玩過了沒？
這次天堂將再次顛覆你的視覺官感

天堂男女對對包

產品內容

- 新版1 70c天堂水之都
- 首創大頭點數書籤(雙序號350點)
- 限量多功能角色造型手機座
- 天堂追女記事簿(男包)
- 天堂獵男記事簿(女包)
- 好樂迪超值獨家折價券





1 天堂邀你過耶誕
神秘紅襪子耶誕節前再現天堂

還記得去年天堂在聖誕節的紅襪子活動嗎?今年又回來囉，只要在聖誕節前上線取得可愛的紅襪子，聖誕節當天它將會變成異想不到的神秘禮物唷!

2 跨年狂歡夜
天堂讓你High到最高點

密切注意，天堂狂歡夜要邀請大家一同上線倒數狂歡High翻天，小心 這次別High過頭!

●活動詳情請於12/15後至天堂網站www.lineage.com.tw查詢

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6 遠東世紀廣場
TEL 0800-031500 FAX +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com












「天堂網路遊戲攻略本系列3」
海音領地、地下通道、水龍封地
海底遺跡地路線地圖全面大公開
全區資料徹底解剖
新怪物資料首度曝光
全新道具功能完全使用說明
gamania
水之都
Hein Adventure
Guide Book
天堂 水之都海城歷險
Land Defense Legend
隨書贈送 獨一無二的水之都女神精緻金屬書籤
再附贈 水之都精美隨身冊--重要資料隨身帶
四款美術插畫明信片
天堂最新1.70C版遊戲光碟
250元
書店及3c賣場熱賣中
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD
FAX +886-2-8226-1920 http www.gamania.com
nC



gamania
TIMEGATE
ZINK VIDEO
動腦世界
Have a good GAME!



THE WAR OF GENESIS III

創世紀戰3

2001年初冬 創世紀戰3 震撼登場

韓國最大遊戲雜誌PC Player與1200萬遊戲人口共同評比為

最受玩家期待遊戲、最佳銷售遊戲軟體、最佳遊戲獎

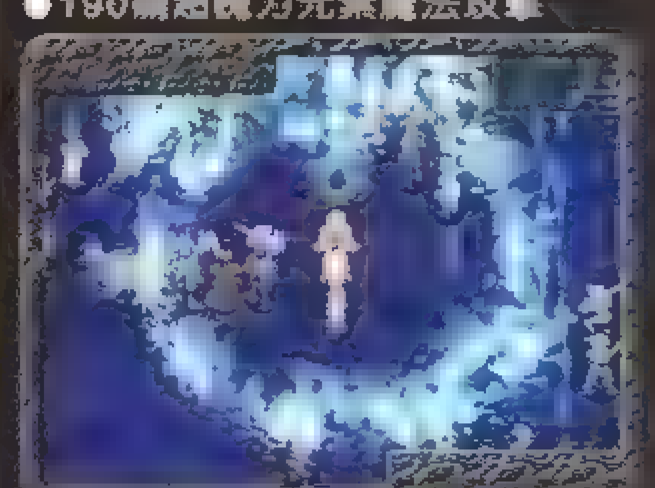
最佳背景音樂獎、最佳美術獎、最佳動畫獎

創世紀戰3玩家同樂會讓你買一送多

創世紀戰3精美海報、正版遊戲…等多量好禮讓你一次抱回家

12/1、12/2我們NOVA見，詳情請洽 www gamania.com

●190種超魄力元素魔法攻擊



●獨特攻擊兵器—魔仗槍登場



●強大傭兵部隊作戰指揮系統




蜘蛛人
SPIDER-MAN
Spidey's Back!
ACTIVISION
EVERYONE
Animated Violence


開一間屬於自己的Coffee Shop～
風格獨特的餅乾店是你的夢想？
在餅乾夢工坊的奇幻世界中，
調配最拿手的獨家秘方，
運用最強大的魔法能量，
替慕名而來的客人除去路上所有的障礙，
擦亮魔法王國中最亮麗的餅乾店招牌！
12月可愛開店～
另有QQ造型吊飾、鑰匙圈 等你來收集喔
餅乾夢工坊
Cookey Shop
UNALIS 松崗
www.drgame.com.tw
桐崗科技
UNALIS
WIZARD SOFT
(주)위저드소프트
www.wzsoft.com
MEGAFOLLY
www.megafolly.co.kr
Published by Wizard Soft Ltd. under license from Megafolly Software ©1999 2000
Megafolly Software. All Right Reserved.

群雄並起十一路，一統天下魏蜀吳。

孤城無援豈能守，攻城掠地佔一州。

智慧膽識拼手氣、皇圖霸業無人敵。

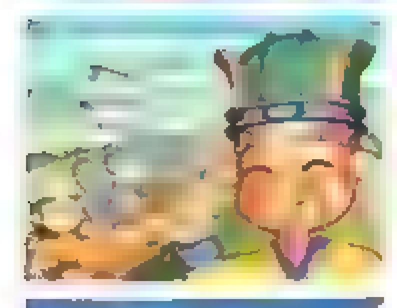
賤買貴賣通有無，小本生意成巨富。

刀光劍影不夠看，百種絕招更炫爛。

豐富內容更有趣、輕輕鬆鬆玩遊戲。

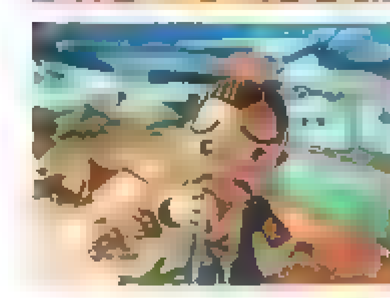


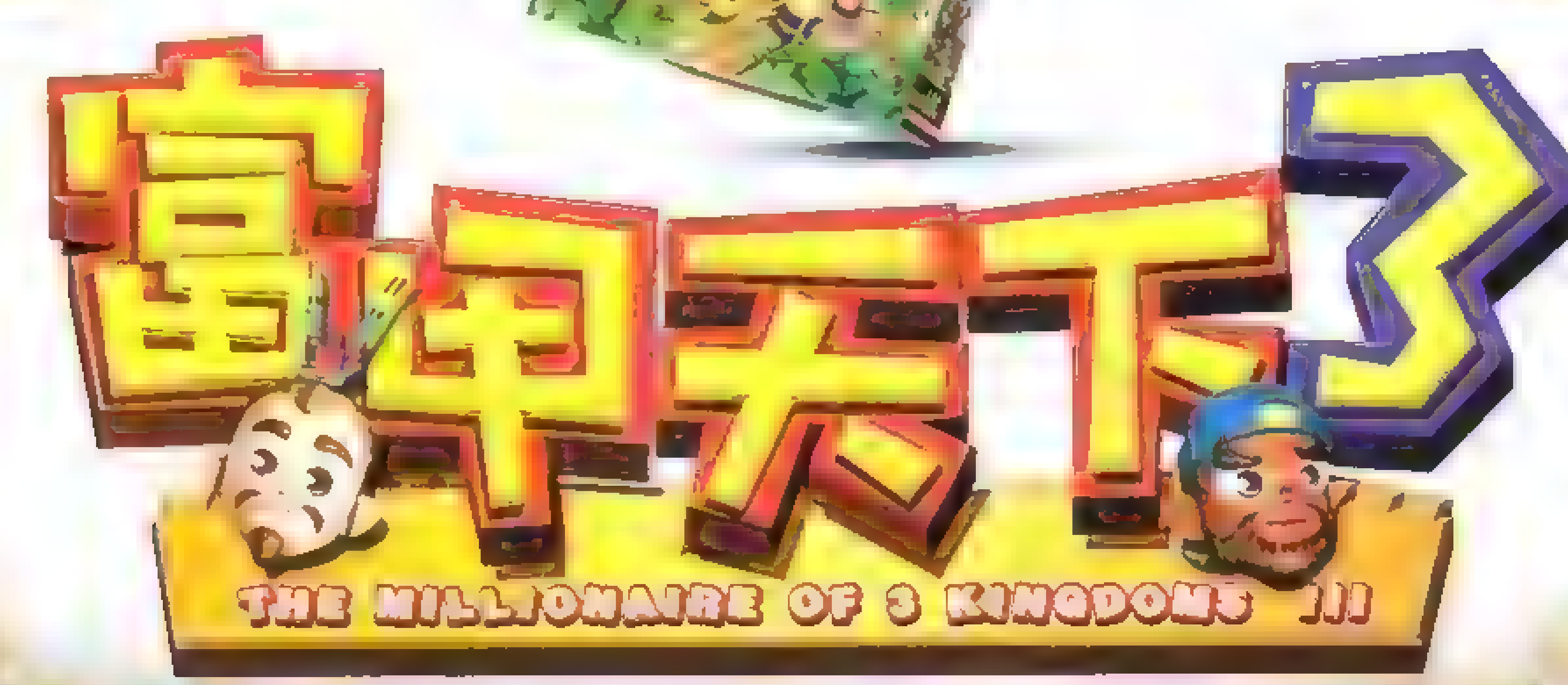
攻城掠地、用兵設謀，經典特色精采重現。
劇情模式、貿易經商，全新樂趣再創高峰。









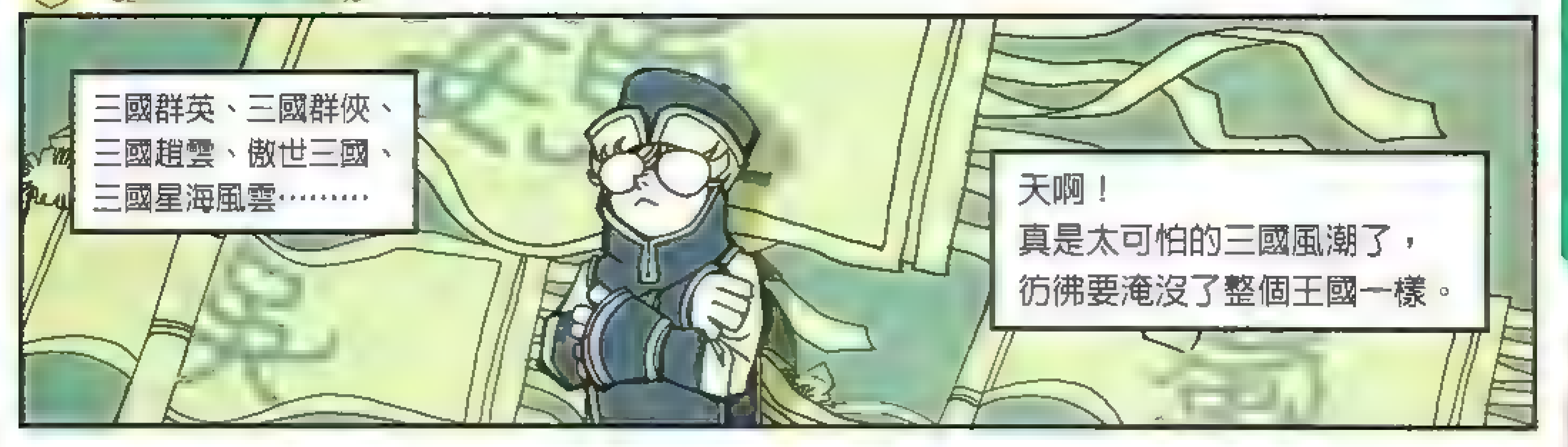


疾馳木馬狂如風，縱橫賭場向錢衝，成王敗寇莫在意，笑看三國好風情！



光譜資訊股份有限公司
T TIME TECHNOLOGY CORP
台北市南昌路二段222號3樓
TEL 886 2 83693777 FAX 886 2-83693788







真是夠了！

大家都被催眠了嗎？

為什麼不要出一下五國、七國、十國，或者是安德烈斯王國呢？





三國群英傳III

＊遊戲類型：戰略　＊科技需求：P

六大時期任君選擇

三國時代綿延的時間，從黃巾之亂算起，一直到蜀國滅亡為止，總共加起來有將近80 年之久，在這麼長的時間中，其中最為精彩的時候，大概是前四十年左右，因此在三國群英傳III中，特別把這四十年劃分為六個時期，讓玩家不管喜歡那一個時候的情勢，都能有所選擇。以下我們就遊戲中的六個時期加以詳細介紹。

黃巾之亂

漢朝末年，宦官弄權，天降災異。張角本是個落第的秀才，偶獲奇遇，得到三卷天書，名為《太平要術》。張角施法術救活無數百姓，自稱「大賢良師」。他傳授五百名弟子，設立三十六方，聚眾數十萬人，傳言：「蒼天已死，黃天當立；歲在甲子，天下大吉。」從此天下大亂，開啓了三國時代的混戰。



時期2 討伐董卓

黃巾亂後，十常侍權力更大，朝政更加敗壞。討黃巾時屢戰屢敗的董卓，因買通十常侍，被封為西涼刺使。他接到大將軍何進討伐宦官的假聖旨，帶領二十萬大軍向洛陽進發。後來他趁何進被殺，在朝廷中挾持皇帝胡作非為，並廢少帝，立獻帝，遷都長安，自稱「尚父」，引發四方豪傑的聯兵討伐。

群雄割據

董卓死後，漢朝已經名存實亡，於是各路豪傑並起，其中以曹操、孫堅、袁紹等較有勢力。曹操小名阿瞞，字孟德，當時著名的相士見了他，說他是：「治世之能臣，亂世之奸雄。」孫堅字文臺，他十七歲時殺海盜出名，當上校尉。黃巾起事，他聚准、泗精兵一千五百餘人前來支援，後被封為長沙太守。



官渡之戰

這個時期的故事乃是以曹操與袁紹的大戰為重心。袁紹的祖先四代都是朝中大官，在北方占據冀、青、幽、并四州，地廣人衆、兵糧優足。但袁紹為人多疑，不聽田豐等謀士計策，雖然勢力比曹操大許多，但面對英明果斷的曹操，終於不敵落敗。曹操自此完全掌控了北方，成為群雄之中最大的勢力。





臥龍出淵

劉備，字玄德，本是漢景帝的後代子孫，曾拜鄭玄、盧植為師，個性敦厚且知人善任，憑著他的誠意，招攬了「臥龍」諸葛亮為軍師。當曹操揮兵南下，劉備聽從諸葛亮的建言依附孫權，共同抵抗曹軍。靠著「連環計」與「借東風」的奇策，孫劉在赤壁一戰中大破曹軍，而有了一席之地。

時期6 三國鼎立

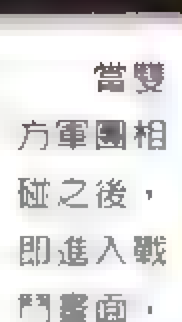
在赤壁之戰後，劉備取得了荊州，並進攻益州。在取得了益州後，三國鼎立的局面正式開啓。當時的情勢北方為曹操盤據，勢力最強；劉備則佔有益州和荊州，而孫權則控有富庶的長江下游一帶。後來曹操的兒子曹丕，與劉備、孫權三人依序稱帝，史學家稱為「魏、蜀、吳」三國鼎立。

地形因素將影響戰爭勝負

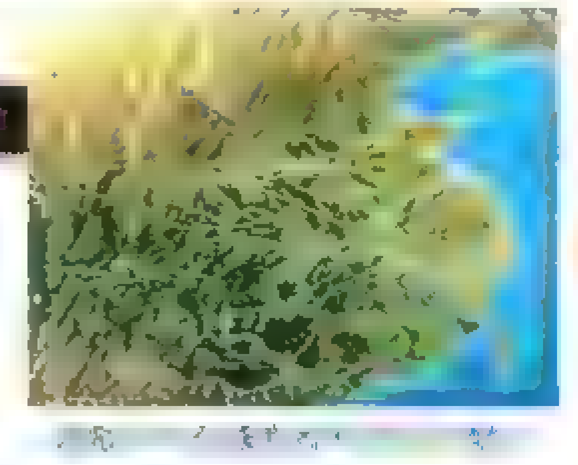
在前兩代的群英傳中，戰爭時雙方軍隊都是排列成兩排然後一對一對的進入戰鬥，這種玩法雖然十分簡單易懂，不過很難表現出真正歷史戰爭中的地形因素，像江東的孫權，主要就是依靠著長江的天險和北方的曹操僵持數十年。在三代中，遊戲總共包含五十多個城池及十多個重要據點，每一個據點都有各式不同的地形，像在華北平原上的城市，就較適合擅長騎兵作戰的將領，而在南方由於長江及支流面積廣闊，最好派上擅長水戰的將領來作戰才會有利。

戰鬥畫面更加氣勢磅礡

三國群英傳系列，最令人津津樂道的，就是其多人數對戰的浩大場面。在二代的時候，就已經有各陣營兩百人、總數四百人的對戰場面，而在三代中更是有高達八百人對戰的場面出現，足以震憾每個玩家的視覺。而在對戰方式方面，三代也有了一些改變，主要是增加了「野戰」的部分。在之前派軍出征之後，敵我雙方的軍隊在路上遇到後就即時開打，而在三代中，敵我雙方的軍團相遇之後，就會進入類似回合制的棋盤移動介面，而玩家將不止一個軍團會加入野戰戰局，也因此玩家可以選擇適合的軍團去進行戰鬥，更佳考驗作戰安排的智慧。



當雙方軍團相碰之後，即進入戰鬥畫面，

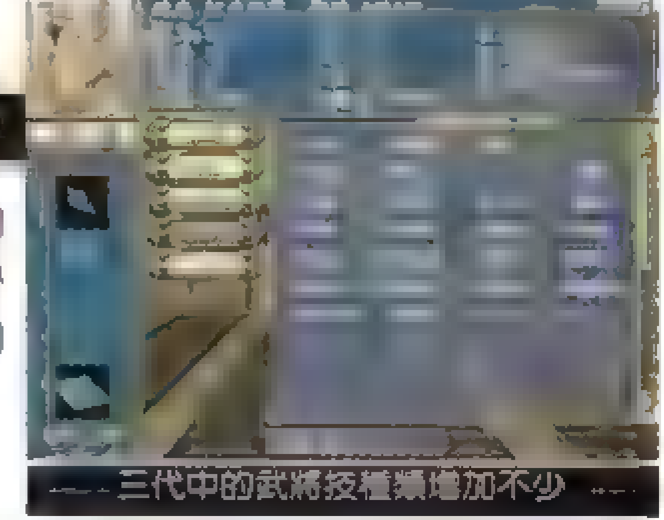


也就是我們期待的800人大會戰。而在三代中，每一個將軍所率領的軍團，不再是單一的兵種，而是可搭配三種不同的兵種，在加上遊戲中設計的包括方型之陣、圓型之陣、錐型之陣、雁型之陣、鉤型之陣、魚麗之陣、玄襄之陣、箭矢之陣等8種陣式，兵種跟陣行的相乘效果，讓戰鬥的變數更為多樣，也藉此考驗玩家的戰略思考。


總數達800人的大會戰即將展開
軍容整齊的騎兵大隊
在隊伍中可安排三種不同兵種

華麗武將技振奮人心

三國群英傳系列的另一個吸引人重點，就是那些威力強大、畫面炫麗的武將技了。在3代之中，關於武將技的部分當然是推陳出新，更神奇、更漂亮囉！而學習武將技不再是在升級時直接獲得，而是需用戰爭中獲得的功勳值來換，雖然所能學到的武將技還是會受到該武將本身能力的影響，不過因應每個玩家的獨門戰法，可以讓手下學習其它種武將技及軍師技。接下來我們就看看幾個具代表性的武將技展現吧！


三代中的武將技種類增加不少

地雷震火

在木桶中裝滿火藥，先在敵軍行進路線中的地下埋入，用打通的竹竿裝著藥線，扔下火把就點燃藥線，引起大爆炸傷敵，孔明曾經用來對付刀槍不入的藤甲軍。



炎獸

蜀國討伐南蠻的兵器，木頭刻的怪獸，外表加上五色絨線做的獸毛，精鍊鋼鐵做的爪牙，每個炎獸內乘坐十名士兵。在戰場上，炎獸口吐烈火，鼻冒黑煙，張牙舞爪，殺傷力強，還能讓敵人心驚喪膽。



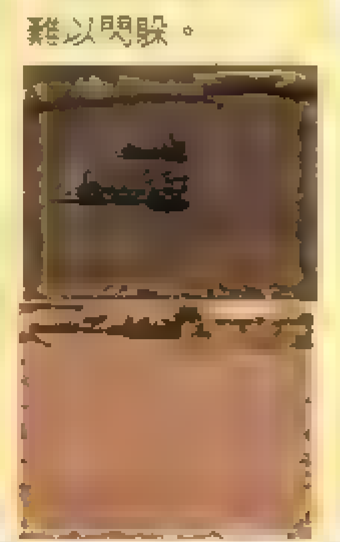
屍兵

使用奇門妖術讓戰爭中犧牲的士兵復生而成，屍兵力大無窮、不知危險，而且不怕攻擊。出現在戰場上，手拿著長刀揮舞，殺傷力十足。



連弩

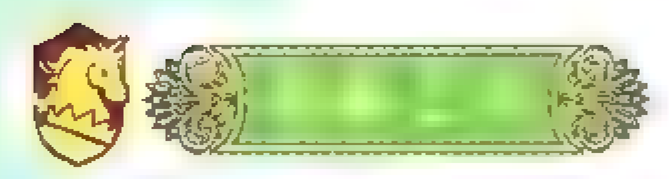
三國時代諸葛亮發明的兵器，將大型弩箭裝置在強力彈簧中射出，力量比一般弓箭強大數倍，可以輕易射穿盔甲，而且一次連發數箭，令人難以閃躲。



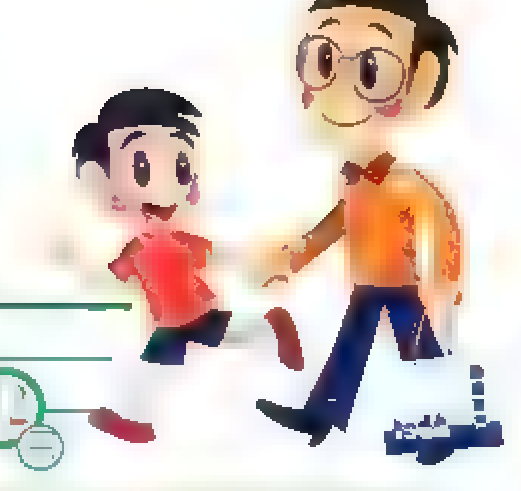
滾石劇擊

山地地形專屬的武將技，安排士兵將巨石由山上滾落，壓死敵方士兵。巨石滾落時速度十分快，且涵蓋範圍廣，令人避無可避，難以抵擋。





模擬百貨





預定推出日

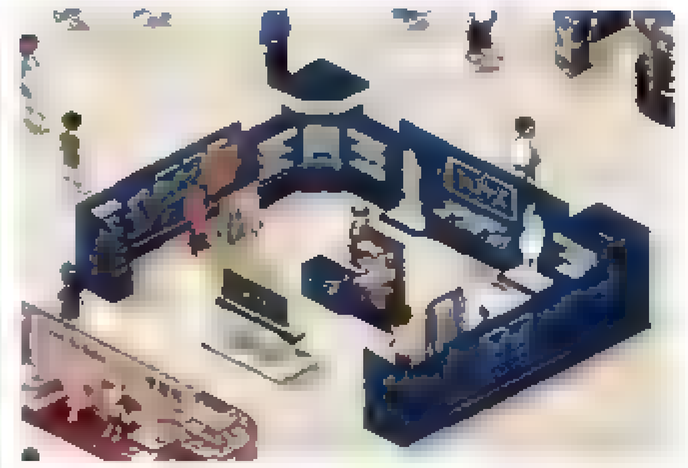


輕鬆擁有自己的百貨公司！

二十道不同佔地幅員、條件限制、環境要求與上門顧客群的關卡，還有年輕、前衛、典雅等種多重風格之內部裝潢，硬是比便利商店、西餐廳多了一大堆裝潢空間的「模擬百貨」將邀請玩家大展身手，為所有的顧客安排一個極優閒極便利的購物樂園。

從地磚是花是素，休憩椅擺放位置、每樓廁所多寡、柱子與專櫃間的距離、手扶梯的上下方位等，皆必須實地的為顧客購物之動線做詳細的設想與考量。此外還必須依顧客需求安排專櫃小姐與電梯小姐、服務、清潔人員的位置，並得要貼心的放置可愛的吉祥物來促進顧客們的購買欲望。





行走人物、地形、專櫃元件全3D製作的圖形是完全經由手工修飾而完成，遊戲玩法與內容設計結合了美學與藝術、科技與人文、幽默與人性，擁有配件、服飾、用品、文化、美食、設施等六大類百來個時尚專櫃，『模擬百貨』不但可以用一隻滑鼠操作一整棟建築物內的裝潢，還有一目瞭然的玩家介面可隨時查看監控每一位顧客對該公司的服務評價。



完全體會顧客的即時反應！

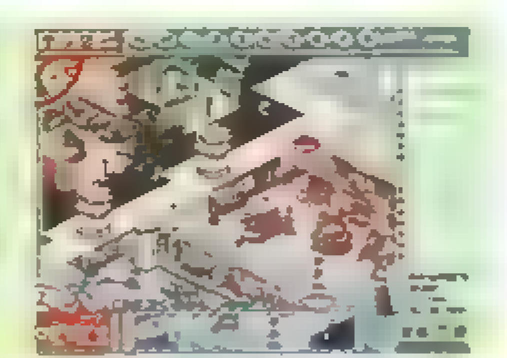
遊戲中的A.I.的表現將隨著玩家的經營攻略，交叉發生在數百位進入百貨公司中的虛擬顧客身上，每位走進百貨公司內的顧客皆有不同的心情與想買的東西，當他們買到了想要的物品時，會把模擬百貨的手提袋提在手上，臉上還會露出滿足的笑容；如果他們找不到想買的東西或者該物品的價格超乎他們預算時，則會出現思考猶豫或煩躁的樣子。而玩家你則可以透過監視每位顧客的店內系統，將大家的情緒集中處理，做良性的變動。《模擬百貨》就和現實生活中的百貨公司內情況一樣，同樣有開／關店時間，同樣有來店禮、周年慶活動，有小朋友找不到媽媽、有偷扒事件，也有真人語音廣播與叫賣音效，想實際體會生意人與顧客之間最微妙的關係，想獲得比開便利店、西餐廳更大的挑戰與成就感，就從『模擬百貨』開始。



模擬百貨內部經營面面觀！



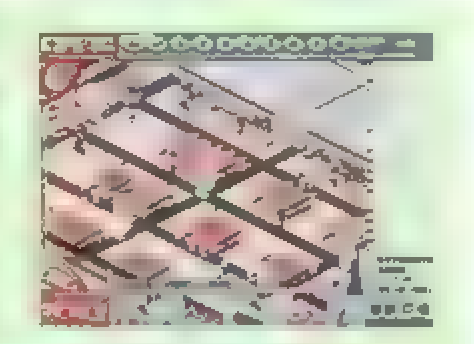
電扶梯為多樓層的百貨公司提供上下樓的便利服務，但由於使用頻繁，有時也會有故障的情形，如果故障，就會使顧客不能到達樓上的專櫃，造成顧客滿意度下降。隨時注意其使用情況，並在故障時馬上派遣維修人員前排除疑難，是為上策。



顧客可以自由進出專櫃之中，駐櫃之專屬專櫃小姐將會有禮貌的哈腰鞠躬，並在客人購物完畢時立即為客人結帳的動作。



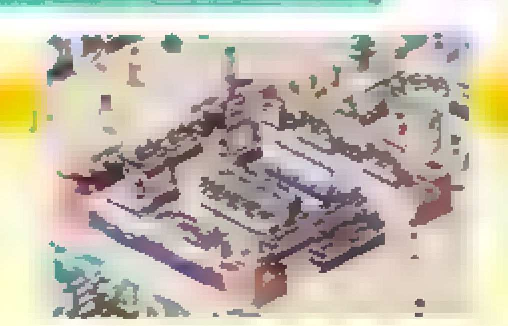
專櫃之間的擺放位置及其屬性相容互斥是玩家必須重視的課題，如果兩個屬性相同的專櫃放在一起，將會造成顧客群的重疊，兩家生意都會不太好；如果兩者屬性是互相排他的，那也會形成顧客購物時的不舒適感。



百貨店內小吃街場景首度公開！維持清潔對這裡來說是一大挑戰，應付顧客的口味需求更是重要，在來自天南地北數十家的小吃專櫃菜單中，你能夠順利挑選出讓大家都滿意的店家嗎？看看那些坐著高興吃飯的顧客與拿著工具忙著清潔的服務人員，想想看還有什麼未盡完善的地方？

[illegible]

掃地的人



我掃！我掃！
我掃掃掃！

顧客走過的地面將會慢慢變得很髒，這個時候就要趕快派掃地歐巴桑前去收拾殘局，雇用數量要足夠，否則該歐巴桑將會疲於奔命，降低工作效率。

警衛



小偷！別跑！

在發生意外事件時，要隨時派出警衛前往維持秩序並處理犯罪事宜，百貨公司內的女性頗多，當暴露狂、小偷或扒手出現時，警衛將是大家的救星。

穿紅色衣服的男子



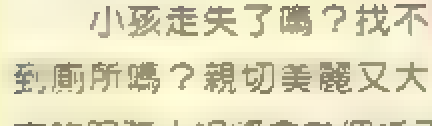
有我就搞定了！

玩家要隨時安排足夠數量的維修人員穿梭於百貨公司內。當專櫃內的霓虹燈或手扶梯故障時，要趕快派遣維修工前往搶救，如果長時間沒有人理會，該專櫃將會展開長時間的整修工程或造成該專櫃自動撤櫃的不幸事件。

服務小姐



有什麼需要幫忙的？



小孩走失了嗎？找不到廁所嗎？親切美麗又大方的服務小姐將會為您指引方向！

用吉祥物為你的百貨公司裝可愛吧！



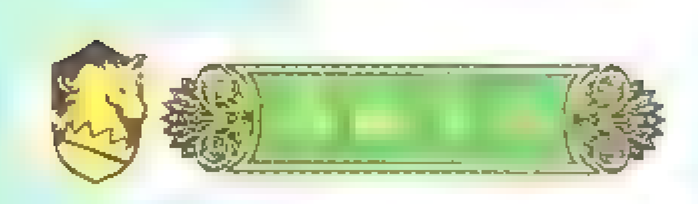
禮物人是由店內服務人員輪班裝扮，所以也是需要鐘點費的哦！當禮物人搖搖擺擺的在專櫃附近出現，就表示這幾個專櫃對顧客的吸引力將會提昇哦！

Gift Man 禮物人



頭頂金元寶的招財貓是百貨公司的最愛，如果玩家選擇它當店內吉祥物，可以使所有不同年齡層的顧客購買慾上升，而且可以讓沒有人逛的樓層增加人潮，本吉祥物可以依關卡之需要放置。

Rich Cat 招財貓



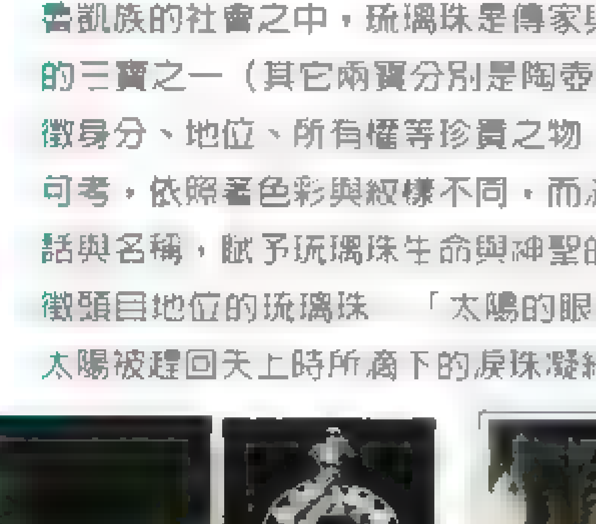
巴冷公主



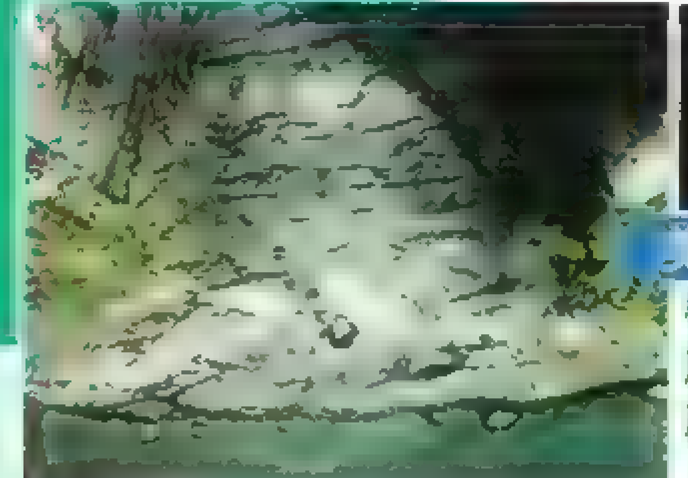
預定推出日 

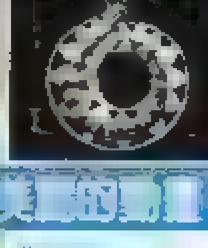
讓「七彩琉璃珠」來實現我們的願望吧！

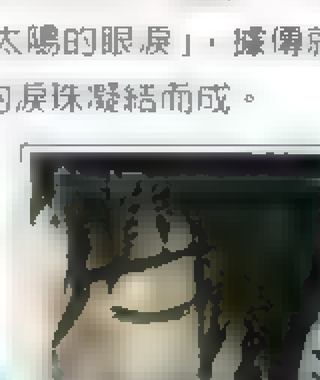
描述達魯巴林-大鬼湖的百步蛇王與魯凱族公主相戀故事的──「巴冷公主」，故事中愛上巴冷的阿達禮歐，為了迎娶巴冷公主踏上了尋找聘禮「七彩琉璃珠」的旅程，而什麼是琉璃珠呢？在排灣與魯凱族的社會之中，琉璃珠是傳家與婚聘不可或缺的三寶之一（其它兩寶分別是陶壺與長刀），是象徵身分、地位、所有權等珍貴之物，由於來源已不可考，依照著色彩與紋樣不同，而流傳著不同的神話與名稱，賦予琉璃珠生命與神聖的意義。比如象徵頭目地位的琉璃珠──「太陽的眼淚」，據傳就是太陽被趕回天上時所滴下的淚珠凝結而成。



而在遊戲之中，琉璃珠是人在世上無法完成的願望執念所凝結而成的，隨著願望不同，琉璃珠所呈現的顏色大小也都不一樣，而獲得琉璃珠，也就因此獲得實現願望的力量，在巴冷公主中總共有包括親情、執著、犧牲、憎惡、愧疚、友情、愛情等七種力量的琉璃珠，將銜接起巴冷與阿達禮歐戀情之間的悲歡離合，而傳說中擁有七種顏色的「七彩琉璃珠」，更隱藏著原住民傳說的一個大秘密，等待玩家去揭曉。









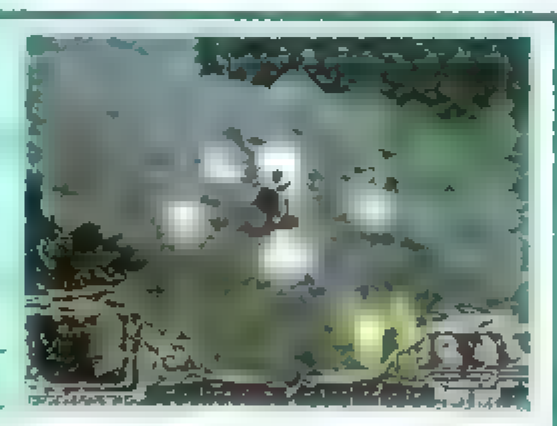
美麗的劇情

帶領進入淒美的鬼湖傳說

六種自然屬性魔法 組合變化出各種攻擊

在《巴冷公主》的遊戲中，魔法的設計與表現，是取材於原住民精靈主義的世界觀，以隨目可見的自然事物與力量為基礎，分為日、夜、山、川、風、火等六大屬性，而魔法的屬性與威力效果，更是這些自然現象的延伸。

日系魔法



日光

以回復、防禦效果為主，功能性質相近一般的白魔法。

山系魔法

種籽

以「不動如山」的特性，強化角色們防禦力的系列魔法。

川系魔法



森籟

就是以河流源源不絕的特性，演化出具長時間效果威力的魔法，可以在遊戲中築起一道可以持續一段時間的魔法牆。

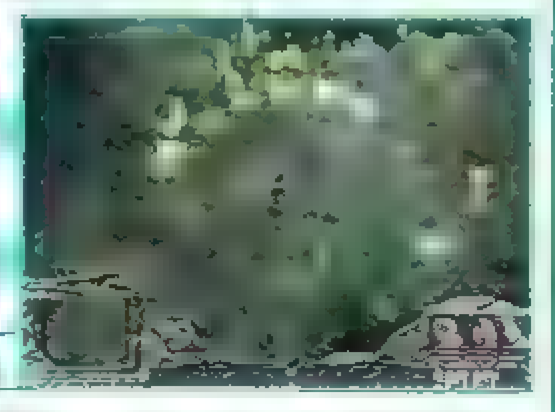
夜系魔法



瘴氣

攻擊、損人利己效果為主，功能近似黑魔法。

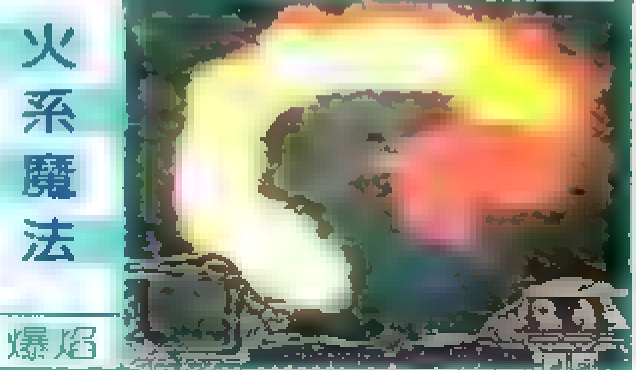
風系魔法



林風

提高移動力、命中率，影響範圍廣大的魔法系列。

火系魔法



爆焰

以火焰吞噬一切的特性，演化出無堅不摧的攻擊強化系列魔法。

相生相剋增加遊戲深度

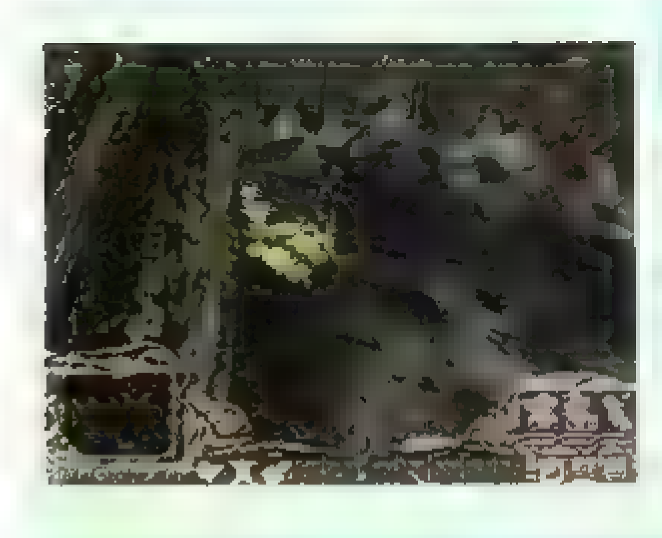


而這些自然屬性彼此之間也有著相剋的特性，例如：日剋川、川剋火、火剋夜等，在遊戲中使用剋制對方屬性的魔法，威力效果可以提高50%，相反的話，則威力減少50%。除此之外，在各種系統、屬性不同的魔法裡，依照魔法的功用性與戰術性，又可以細分為發射系、安放系等五大種類，例如在遊戲中，玩家可以在各定點安放魔法能量球，它的功用就和地雷一樣，只要敵人一碰觸，就會引爆魔法能量！而每種魔法更可以依照十個等級逐級增加威力，玩家在《巴冷公主》遊戲中，將在不斷的行動狀態下，去操縱、組合各式的魔法運用、並提昇魔法威力，在敵人險惡萬變的攻擊中，來靈活的以各式魔法來攻擊、防衛，以突破每一道任務關卡的挑戰。



在遊戲中跑起步來十分流暢

各式原住民清新樸質的場景



除了取材自魯凱族關於巴冷公主的傳說外，隨著尋找「七彩琉璃珠」的劇情展開，遊戲也將會帶領玩家進入其它原住民部落與傳說中，一起解決其它的事件與謎題，而這些台灣原住民的部落、雕刻與圖騰等，都在製作小組經過嚴謹的考證、蒐集相關資料下，逐一以全3D方式貼圖繪製完成。遊戲整體的場景與美術風格，散發著一股質樸的自然風格，與所有的遊戲風格大異其趣，令人眼睛為之一亮。

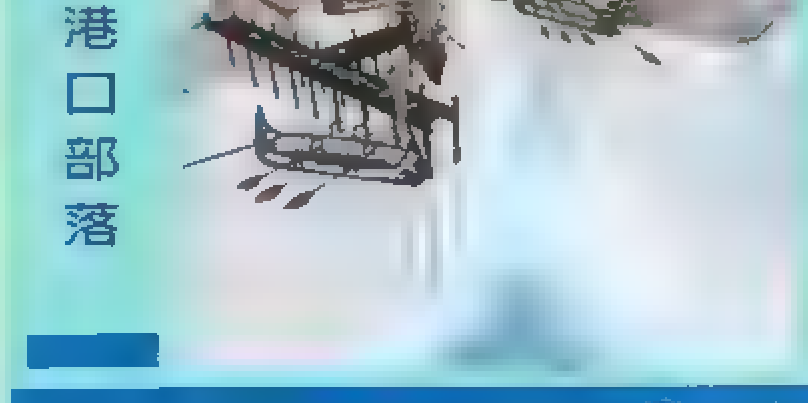


百合花仙祖穆拉的居處



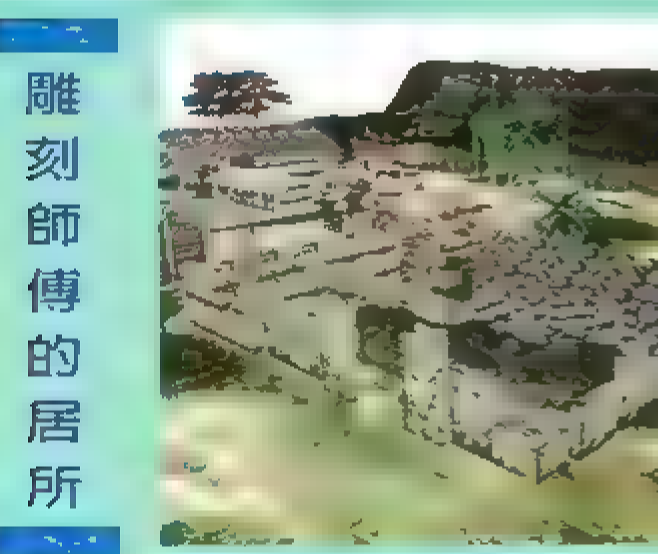


港口部落





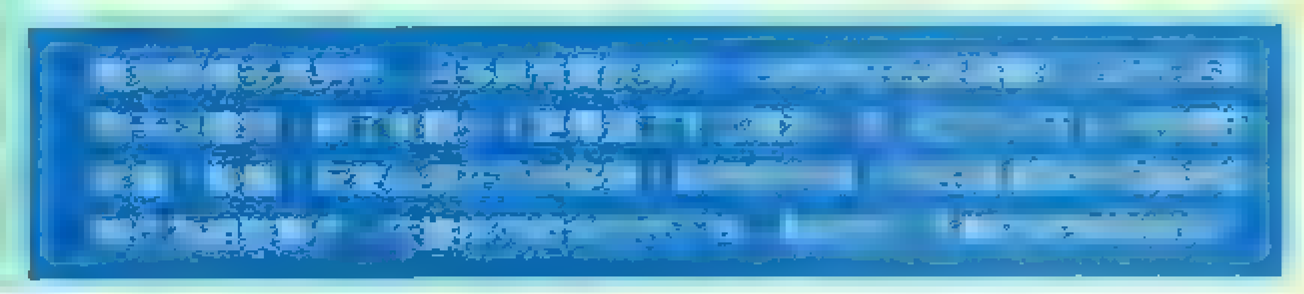
雕刻師傅的居所



達德勒部落









世紀爭霸



12月



為了能夠具體地表現出長達50萬年的發展時間，《世紀爭霸》將區分為14個紀元，前12個紀元是現有的人類歷史，後2個紀元則是即將到來的未來。如同真實的歷史一般，每個紀元的時間長度都不相同。舉例來說，石器時代在歷史上約佔了40,000年，而黑暗時代則只佔了400年。在《世紀爭霸》中的14個紀元分別為史前時代、石器時代、銅器時代、青銅時代、黑暗時代、中古時代、文藝復興時代、帝國時代、工業時代、原子時代-WWI、原子時代-WWII、原子時代－現代、數位時代，以及奈米時代。光是從這個時代劃分表，我們就可以窺見《世紀爭霸》的遊戲深度與潛力。那麼未來的歷史是如何產生的呢？根據來自Stainless Steel Studios的消息表示，他們自行創造了接下來的歷史。在他們的設計中，邪惡帝國將再度出現，有性虐待狂的君王將重振俄羅斯的經濟，並使其再度成為超級強國。乍看之下，這種情況的確有可能發生，設計小組並沒有天馬行空地捏造一個和平的世界！





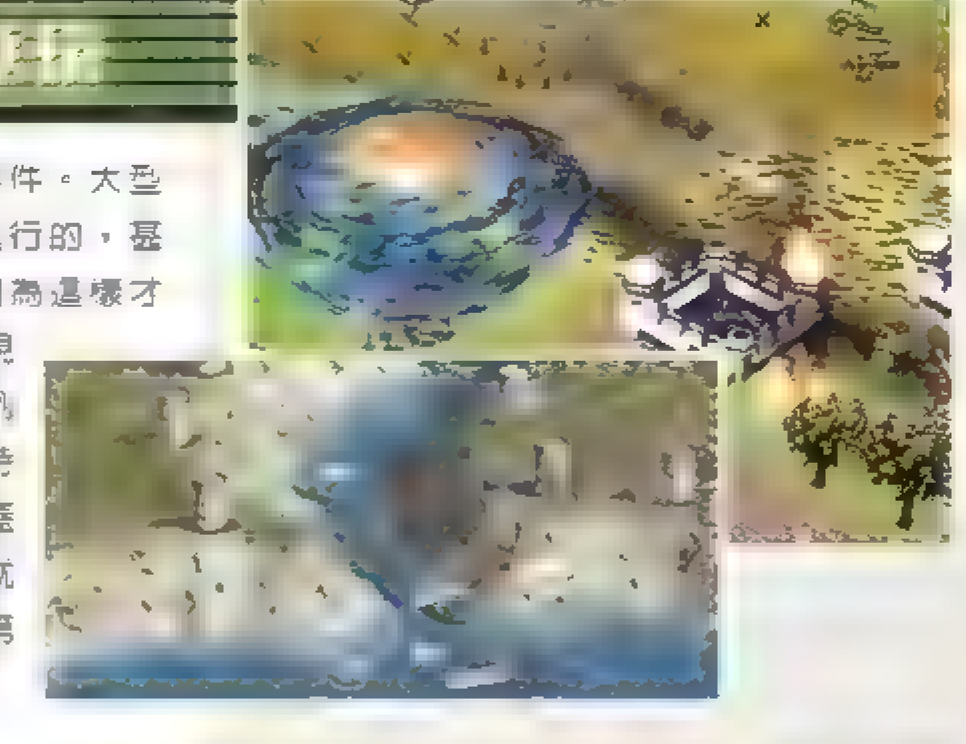


雖然《世紀爭霸》有如此明確的時代劃分表，但卻不會像《世紀帝國》一般強迫玩家必須盡快進入下個紀元。這乃是因為《世紀爭霸》的每個時代都相當具有深度，因此您不需要一定要從前一個紀元跳到下一個紀元，此外，由於您目前所處的紀元有可能比進入新紀元對您更具優勢，因而也不需要迅速的進入下個紀元。對於新手而言，一再被強迫要達到特定的標準以進入下個紀元，是件相當吃力的事情。因此，在《世紀爭霸》中，若玩家持續停留在同一個紀元中將可獲得相當程度的獎勵，並可以繼續將科技發展至極限，如此《世紀爭霸》中模糊了紀元之間的優勢差異，玩家可以視自己的情況作決定。事實上，在某些遊戲場景中，將強迫玩家進入下個紀元，以完成戰役。



EMPIRE EARTH [illegible]

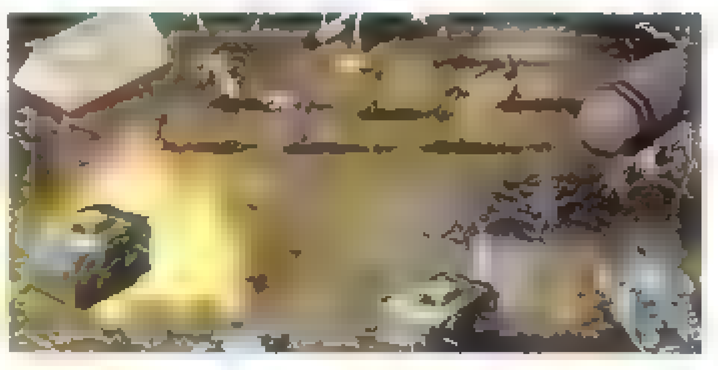
如同大多數的即時策略遊戲一般，《世紀爭霸》也有單人與多人連線兩種遊戲模式，而設計小組也的確在單人遊戲上投入了大量的心血與時間。在14個紀元中，《世紀爭霸》共可分為三大戰役，下面共有30個場景（另外還有20個訓練場景）。這些戰役與場景都是針對不同歷史橋段所特別設計的，包括了歷史任務、當代任務、以及虛構事件。大型戰役是依據年代順序進行的，甚至橫跨了八個場景，因為這樣才能夠精確地模擬並呈現著名的歷史狀況。例如，在遊戲中的原子時代的德軍之戰，便涵蓋了1915至1945年，也就是第一次世界大戰至第二次世界大戰。



EMPIRE EARTH [illegible]

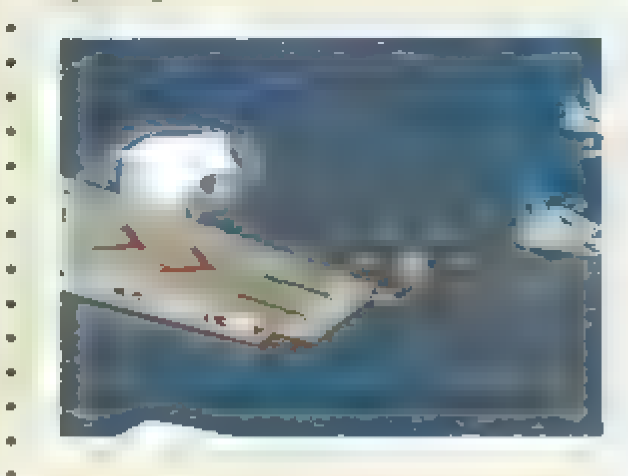
《世紀爭霸》中有超過200種包羅萬象的各種單位，包括了石器時代的貿易船，到數位時代的裝甲步兵。除了這200種單位外，另外還有100種為了讓戰役更加鮮活而設計的單位，這100種單位只會出現在單人遊戲當中，包括了歷史戰役中的特定城堡，像JSS企業號這類的真實單位以及其他車輛，當然，還包括了歷史角色。在《世紀爭霸》的14個紀元中，各挑選了2位膾炙人口的角色做為英雄，包括了凱撒、伊莉莎白女王、巴頓將軍、拿破崙、艾維斯・普里斯萊等。沒錯，這絕對不是您眼花，貓王有可能會出現在二次世界大戰的戰場上，鼓舞您的士兵士氣。事實上，這些英雄的主要工作也是為了鼓舞士氣或是對您的軍隊造成其他額外的效果。這樣的設計是非常正確的，因為歷史上的英雄並不具有超能力。況且在《世紀爭霸》裡，英雄的製造成本非常高昂，英雄本身並不具任何能力，他們必須和其他的軍事單位配合，以增加軍事單位在戰場上獲勝的機率。





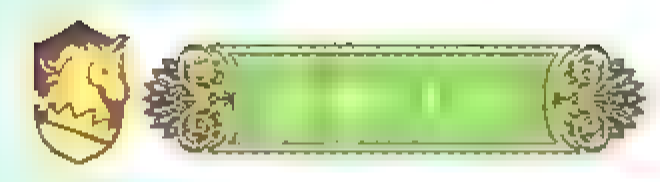
EMPIRE EARTH [illegible]

如果這多達300種的單位仍舊無法滿足您的慾望，《世紀爭霸》提供了允許玩家自行設定遊戲中每個單位的能力。在過去的即時策略遊戲中，您可能只是單純地點選了一座建築物，選擇了一個圖像，然後研究一個普通的科技來提稱特定單位的能力。在《世紀爭霸》中，將以更合理的方式取代單純研發科技來提升單位能力。舉例來說，您可以直接點選一個單位，察看他的相關屬性列表，然後按下您想要提升的屬性圖示。這些屬性包括了速度、裝甲，以及攻擊速率，當然，各種單位的屬性都不相同。這將導致一個有趣的結果，您的對手永遠不知道您所派出的單位到底有多強，因為每個單位都是獨一無二、自行創造的！但是，科技樹在《世紀爭霸》中還是存在的，總共有超過150種科技可供研發，然而科技影響的層面更為廣泛！









無盡的任務：闇影女神

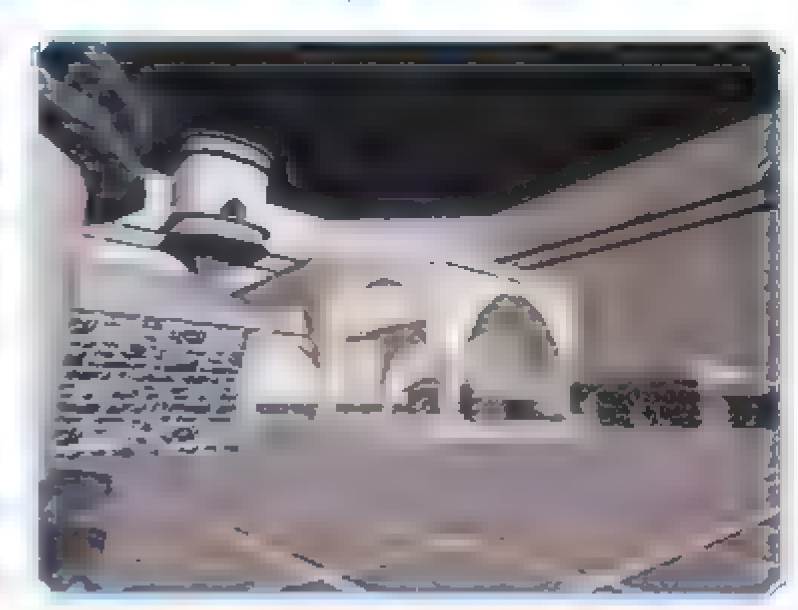


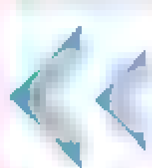




全新二十五個冒險地區

《闇影女神》這套資料片又被稱為《無盡的任務》1.5版，遊戲的主要地點－魯克林(Luclin)是諾瑞斯(Norrath)的月亮，它是遊戲首度發生在另一個星球。設計公司Verant在這套資料片中提供二十五個給不同級數的玩家冒險和探索的地區，另外他們也提供全新的生物、種族、城市、戶外環境、和角色模型。在遊戲冒險區域設計上，《闇影女神》裡的各區域是專門設計來給各種等級的玩家冒險挑戰，這點和EQ第一套資料片《庫奈克的廢墟》是設計來給新手是不一樣的。





兩支新創的種族



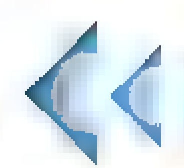


在新的種族方面，《闇影女神》提供了貓人(The \
Shir)及獸王(Beastlord)，貓人(The Van Shir)跟諾瑞
北方的野蠻人有一些共通性。他們的體型、 力量、耐力
頑強皆是非常相似的，天賦的貓性給予他們驚人的敏捷與
氣，他們可以跳很遠，然後像叢林裡的貓一樣安靜無聲的
地。擁有絕佳夜視能力，讓他們居住在魯克林的黑暗之處
無任何困難；獸王是一支精神意志超強的戰士，喜歡徒手
者使用諸如匕首之類的小型武器進行戰鬥，另一方面，牠
於神靈(spiritual)的一方，身上流有巫師(shaman)
血液，與動物的關係匪淺，其施法能力雖和巫師一脈相傳
但卻擁有一組獨特的法力，特別是用於提升戰鬥力方面，
括驚慌、攻擊、和防衛。與巫師與德魯伊(druid) 一樣
獸王在戰鬥中能召喚動物或與牠們為友或控制牠們。

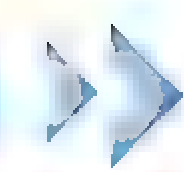
令人驚艷的視覺畫面

遊戲裡的圖形是最讓人印象深刻的改進之一，設計師運用了特殊的技術讓遊戲畫面看起來更迷人。從新公開的畫面可以看出，角色模型使用更高解析度的三角形，曲線表面和紋理貼圖的品質也大幅改進。由於使用的三角形更多，整個模型也更細緻。例如：手部更加真實感；腿不再是三角形堆砌成，而是曲線畢露，玩家甚至可以看到腿上的肌肉；臉部也比前二套資料片更維妙肖俏，因為它至採用比前作多三倍的三角形；玩家將能為角色選擇不同的髮型；此外護甲和武器也用了新的圖形。另一方面，Sony在十月份表示，在《闇影女神》裡將多提供一片光碟片，讓玩家來將前二片資料片裡的諾瑞斯世界的紋理貼圖升級。據了解，EQ是在一九九九年發行，當時採用32x32的低解析度貼圖，而《闇影女神》將採用256x256，因此遊戲世界將更栩栩如生。



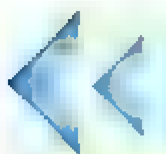


全新的NLB(non-level-based)升級系統



很多玩家希望在《闇影女神》中能夠讓玩家提升更高的等級，但研發小組VERANT可不這麼想，明顯的，不斷提高等級極限只是破壞遊戲的平衡性、挑戰玩家們的耐性，這舉動只會讓這套偉大的遊戲毀滅罷了，因此，他們想出了NLB這個系統概念，在《闇影女神》裡面，所有等級50以上的玩家都能夠選擇去練「特殊技能」，這個特殊技能將另外用額外經驗值計算，說明白點，就是當玩家在選擇升級你的「特殊技能」時，你的原有經驗值並不會在作戰中增加，而是另一條「特殊技能」的經驗值棒增加，獲得足夠經驗後，即可獲得全新的特殊技能，而當你陣亡時，「特殊技能」的經驗值並不會減少，只會扣原有的升級經驗值，玩家們看到這邊該懂了吧？一個60級的冒險者還會在乎經驗值減少嗎？專心從琳瑯滿目的特殊技能中挑選你中意的來練習吧！



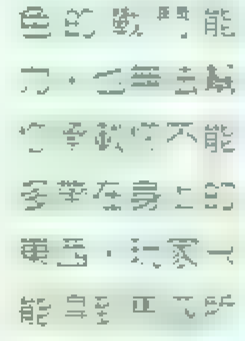


前所未有的NPC販賣模式



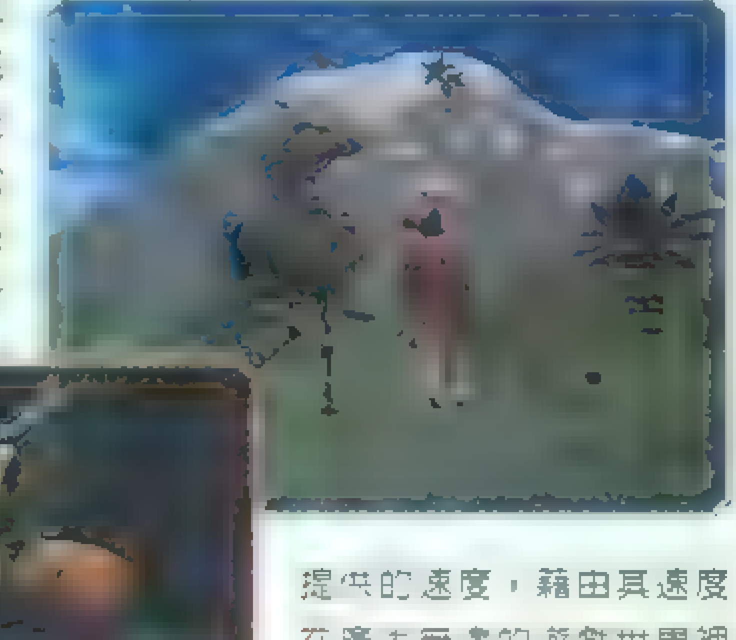
相信在大家印象中，EC Tunnel一定是全諾瑞斯最熱門的地點，因為這兒就是全大陸冒險者的交易集散地，整個區域中充斥 .auc WTB /auc WTS的交易訊息，在世界各處的冒險者都把戰利品搬到此處買賣，但面對整個版幕的拍賣訊息，大概看10分鐘眼睛就花了，而《闇影女神》則在露卡琳中特地開啟一個市集區域，玩家只要帶著想販賣的東西到此地，設定好價錢，然後就可以啟動NPC販賣模式，將角色變為NPC商人放在此地，等睡一覺起來後，身上的東西也會賣光光了（沒賣光就認賠吧！），相同的，想採購物品的人只要到此區域就可以一個一個點選NPC商人（也就是啟動販賣模式的玩家），然後慢慢挑選想要的物品，不用約地點、不用討價還價，又快又方便。值得一提的是，這項特色是VERANT接受玩家們的反應要求而創造的喔！

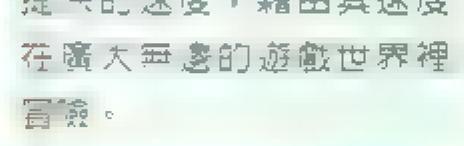


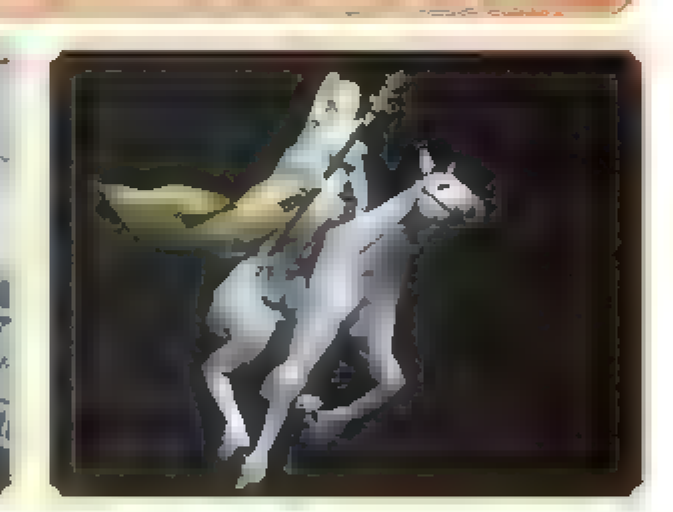


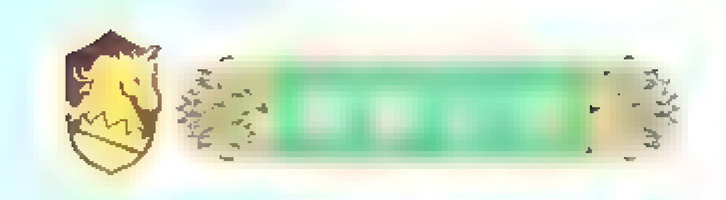
讓角色騎馬的RPG

在《闇影女神》中增加了一種極少見的設計—騎馬，玩家在遊戲中將可以從土著手中買到馬匹，但價格不貲。遊戲裡的馬匹體型大小不同，以配合遊戲裡角色的身材，例如：矮人騎的馬體型便比較矮小，玩家得到坐騎後，可以騎著它，移動的速度將會更快。騎馬時仍然可以進行戰鬥，但你在馬背上要施展法術時必須將馬停住。您的馬匹在遊戲裡不會有攻擊值，不會擁有戰鬥能力，也不會增加或減少角色的戰鬥能力，也無法幫你承載你不能多帶在身上的東西，玩家只能享受馬匹所提供的速度，藉由其速度在廣大無邊的遊戲世界裡冒險。









神之裔



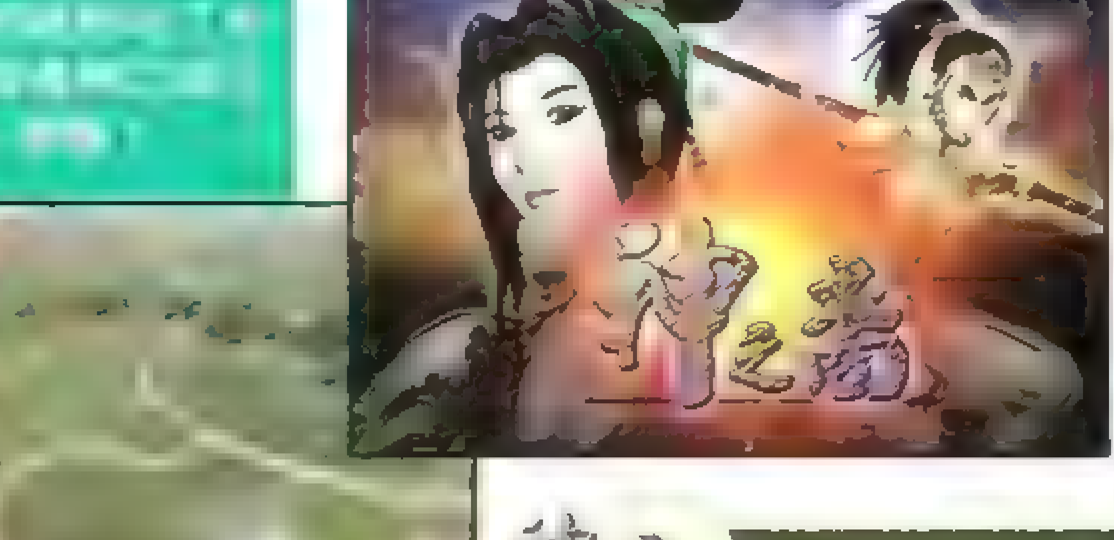
4月



上古而久遠的東方神權世界

在太初，混沌造天地以前，萬物都是空無的。神分開天地，在天上安置日月星辰，又叫水和土地分開，安排萬物生長，世界就這樣造成了。祂又在地上挑選了一塊地方，並親自祝福，稱這個地方為「齊月落司」，就是樂土的意思，接著祂按自己的形影造人，教育他們如何在樂土生存，並且群居成許多部落。

「神之裔」便是這樣一個以古老東方文明故事為基調的遊戲，意圖尋找中國先民的生活特色。在這個世界裡，神與人共同治理，許多重大機能均透過占卜或祭祀來進行，老天爺的旨意也會影響戰爭的進行、作物的收成，天災、瘟疫的發生，甚至每個人冒險旅程的平安，玩家將透過這個遊戲，融入一個前所未有、真實卻神秘的生活模式中。







回歸【人性】的線上角色扮演遊戲

遠古的文明並沒有實際文字的記載，流傳下來的是許多膾炙人口的故事。「神之裔」遊戲內雖然有著這些故事中許多大家耳熟能詳的神祇，但卻不只是把故事的情節及人物製作成一款遊戲那麼簡單，「神之裔」營造的是一個非少數人架構的世界，于是要回歸到玩家的「人性」中去，打造一個全新並屬於所有玩家們集體幻想的世界，這個世界亦會隨著每個人的目標而有所變化







神之爵 外表華麗、內蘊文化的3D圖像

隸屬於次方科技的資深研發團隊「Ameba小組」，便是負責這款遊戲的製作研發，對於如何使用公司引以為傲的3D能力呈現出遊戲中的世界，花了很大一番功夫，成功地開發了「Ameba二號引擎」，比起當時執行過《天諭》這套遊戲，曾經獲得許多技術獎項的Ameba遊戲引擎一代，功能更是大幅成長，可使您彷彿置身立體電影的場景中。

除了在遊戲畫面的華麗跟美觀上絕對不輸於任何一款3D遊戲外，針對《神之爵》的企劃需求，美術上更強烈要求將「文化」的風格融入，玩家可以由畫面就感受到一種強烈的「東方印象」，跟時下日式或者美式風格的畫面截然不同，對玩家來說將更具視覺的親和力。





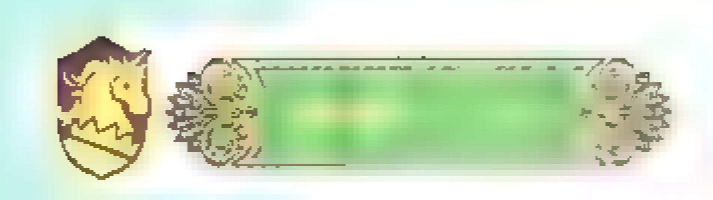
神之爵 獨特自由的規則設計

一般的線上遊戲對於死亡的損失設定過重，要掉經驗值、掉等級，若是被洗劫，還得先走老遠的路去復活，再回去撿屍體，這實在不是「玩」遊戲。如果把死亡的損失減到最輕，那麼死亡對玩家來說便不是一種負擔，畢竟PK有他的樂趣，才會有這麼多玩家樂此不疲，PK之會遭到大家排斥，是因為給被PK者的負擔過重了。所以在一定的規範下，《神之爵》內的PK是合法存在的。例如預先規定一些區域不能PK，比方說城鎮中，有王法管轄的地方就不行，在這些地方，你連拔刀戰鬥或念咒施法的指令都沒有，所以就根本不能PK；玩家單身走到荒郊野外時，PK不過是有人操控的怪物，本來就要冒這個險，所以不去加以限制。但是PK的行為會增加你的負面屬性，當這些屬性增加到一個程度，遊戲程式就會對你有一些限制。例如會被通緝、商人不願意跟你作買賣、城鎮的守衛會追捕你、你的大名會被刊登在任務佈告欄上，成為賞金獵人玩家的最愛。再嚴重一點，你會被定義成大魔王，成為諸多玩家組隊討伐的對象。

最後要說明的是，每一群玩家都會有不同的需求。線上遊戲要能夠順利營運，就必須讓其服務能滿足這些玩家的需要。當了解線上遊戲的途徑已經由其他的遊戲開拓了出來，《神之爵》希望提供的，是對於這些已經從認識、體驗中成長過來的老玩家，一個讓他們可以進一步揮灑的空間。

NEWS 小型測試將於明年初展開

令人興奮的，當玩家看到這則新作介紹的同時，《神之爵》的研發公司次方科技跟發行公司網方數位也已經準備了第一次的小型測試，時間將在2001年年末到2002年第1季間，也請玩家密切期待，並隨時注意網方數位官方網站(http://www.wonfun.com)上的最新消息。



危城之戰



預定推出日

近年來，城市建設遊戲一直都不太受玩家的關注，主要是至今還沒有一款城市建設遊戲能夠吸引玩家的注意，但是，近來有一款城市建設遊戲吸引了不少玩家的注意，它就是Firefly Studios工作推出的《危城之戰》（Stronghold）。《危城之戰》是一個2D的城市建設遊戲，這個遊戲和有些像歷史題材的城市建設遊戲一樣，但是其特點是在傳統的城市遊戲的基礎上混合了大量即時戰略遊戲的內容。在這個遊戲中，你的最主要的目標就是成功建設並且保衛一個城堡，使生活在城堡中的人民得到快樂，並且使敵人無法進入你的城堡。這個遊戲任務看似簡單，但是遊戲中的確有很多變數需要加以考慮，讓你所負責的工作變的有些複雜。



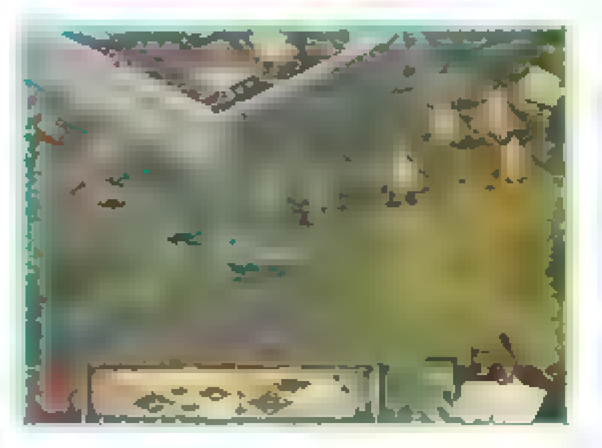






遊戲背景

《危城之戰》的遊戲背景設定於中世紀的英格蘭，這段時期城堡的建設到達了頂峰，隨時間的不同，你所擁有的城堡風格將發生改變。與許多策略遊戲一樣，這款遊戲也是需要採集資源，這些資源包括：木材、石頭、油料和鐵礦。在遊戲初期，一些類似於農民的單位將為你收集修建城堡的必要建築物，而接下來的任務就是建造城堡、生產士兵以及逐步擴大地盤。另外，隨城市的快速擴張，城市人口也急劇膨脹，雖然在初期看來城市人口多是一件好事，但是它卻會使你的主要任務變的更加難以完成。而且區域變大，保護的責任就更加重了。



要建設城堡，是因地制宜的，比如說你想在主城堡的東面再造一個副城，而不巧的是這裏正好有一座小山，把副城造在小山上，居高臨下的副城還具有得天獨厚的戰略地位。選擇四面都是懸崖峭壁的險峻位置修建自己的城堡也是個好主意。潮濕的沼澤地形具可以延緩敵軍的推進速度，最大的優勢還在於敵人無法使用沉重的攻城器械，要想通過沼澤來攻打一座城堡難度將是非常大的。

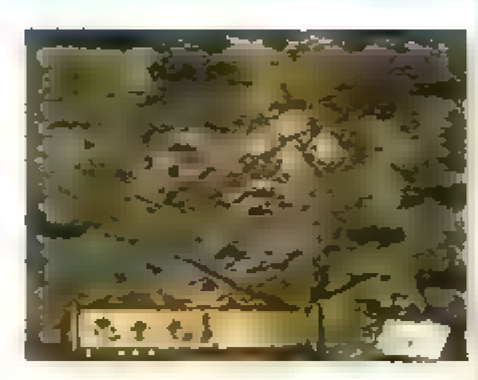


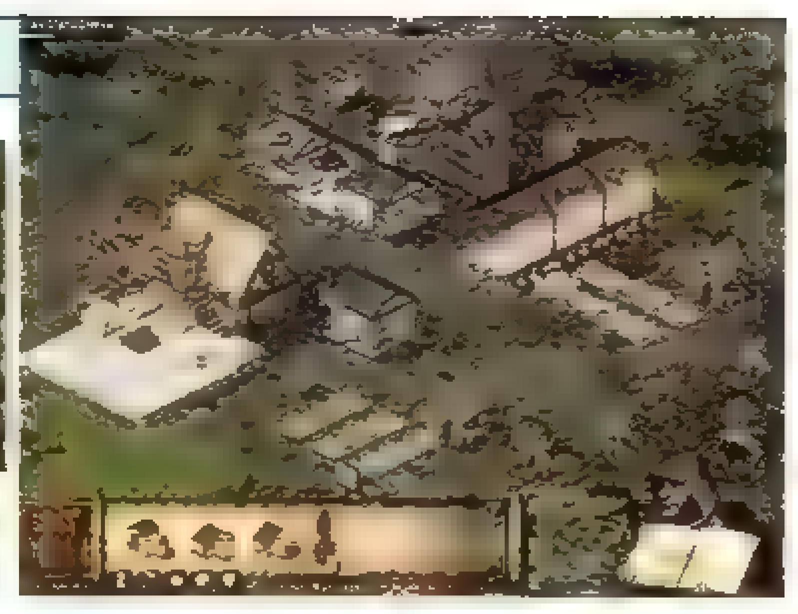




資源決定勝負

《危城之戰》之中，最重要的角色自然就是城堡。為了建設出盡善盡美的城堡，您要先厚植經濟實力、讓民眾安居樂業。您必須興建房舍讓民眾居住、幫助民眾生產糧食。在平坦的草地上，您可以興建麥田，把收成磨成麵粉、作成麵包；在鹿群棲息的地方，您也可以讓民眾擔任打獵的工作，藉以提供城裡的飲食所需。要是您能夠再生產出乳酪、啤酒，民眾的生活會更加安定，自然也能讓經濟力量更加厚實。您的稅收，也可以因而不斷成長。





兵力建設唯一的目的——征服

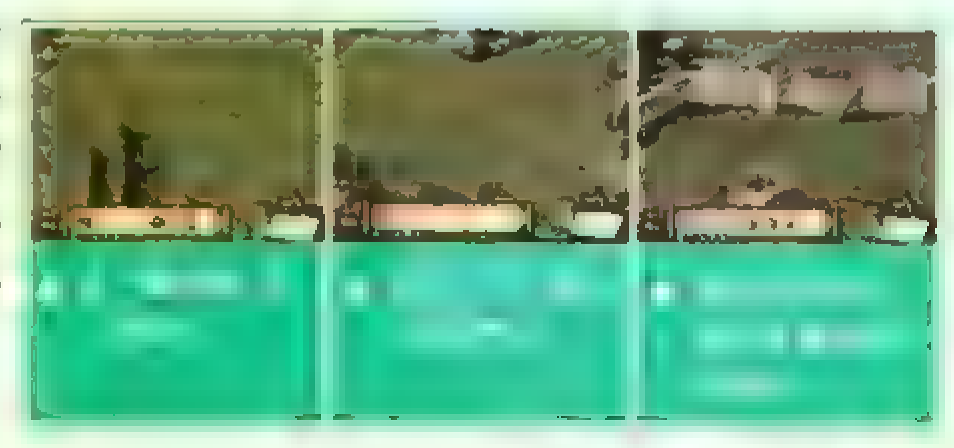


▲ 城門除了……

當擁有富裕的食物和資源後，就可以供養一支保持充分人數的軍隊。然後還要修建兵器庫提供作戰用的弓箭、長矛和利劍，在平時還要經常招募身體強壯、勇敢無畏的青年充實到部隊中來。和普通的城堡居民不同，作戰單位可以直接進行控制，你可以指派他們執行各項任務，比如在塔樓上站崗、占城牆之上或是保衛位於城堡外面的農田等。



進攻是最好的防禦，所以當你的兵力相當強大時，你就可以對敵人進行進攻。如果己方比對方強大許多，可以直接使用雲梯對敵人發起進攻，或者使用巨大沉重的撞木撞擊城門。如果你擁有投石車或是彈射器，只要將火力集中在一起，就很容易把敵人的城堡打開一個口。同時，還可以用聲東擊西的方法，當敵人聚集在城堡的東門進攻的時候，你可以組織一支大的騎兵部隊從北面的秘密城門出去，繞道到敵人後方，從敵人的背後發動進攻，將敵人徹底消滅。



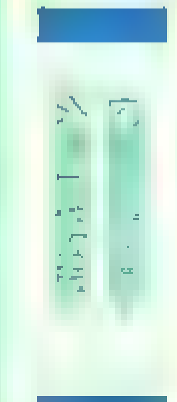
令人驚艷的逼真畫面



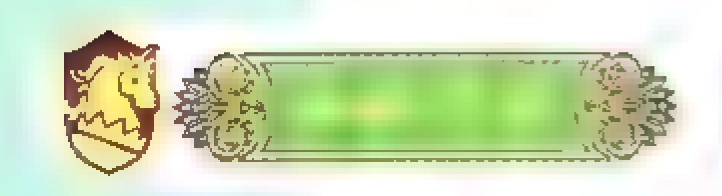


作為一款出色的策略遊戲，當然還會兼俱單人遊戲模式以及多人遊戲模式。在多人模式中，遊戲將最多允許8名玩家同場競技，在多人模式中每名玩家都可以修建屬於自己的城堡、發展和培養自己的軍隊，並與其他參賽者展開鬥智鬥勇的競爭。《危城之戰》有逼真的遊戲畫面與動聽的音樂效果，而且混合了即時戰略及城市建築及管理等元素，難怪受到眾多玩家的關注。

值得稱讚的就是這款遊戲逼真的畫面，遊戲場景中的樹木隨微風輕輕的搖動，在城市的街道上有時可以看到喝醉的人搖搖晃晃的走過，小丑在城市中的繁華地區做表演，店主與商人做交易。通過將視角放大，視角內的一些建築物會變的透明，你可以看到建築物內部發生的事情。你可以這樣看看麵包店中是否有人，店主到底在不在。雖然這個遊戲是以2D的的方式表現，但是卻會帶給你3D的感覺，比如不同的地形，山丘，以及鋒利的峭壁等等。而且你可以不斷變換視角，看到原來被遮擋的東西。







善與惡之神獸島



一個沒有天神的國度

被喻為改變公元兩千年遊戲型態之一的《善與惡》(Black & White)，是一套集技術與創新遊戲方式的作品，但最令人津津樂道的是遊戲裡優異的生物AI。在獲得各界好評後，設計公司LionHead Studios緊接著進行資料片《神獸島》(Creature Isle，暫譯) 的設計工作。在這資料片中，設計師並沒有為遊戲增加任何新的遊戲功能、控制選項、或者有別於母片遊戲的特色。由於是資料片，因此玩家若要迎接《神獸島》帶給您的樂趣，並不需要完成原母片《善與惡》裡的任務，但您必須是已經購買《善與惡》的玩家。《神獸島》的劇情發生《善與惡》結束後，話說，在《善與惡》裡您協助解救的一個傳教士，在新資料片中將會在海上尋找新大陸，並且找到了一個住了許多奇特生物的群



歡迎光臨黏體村莊



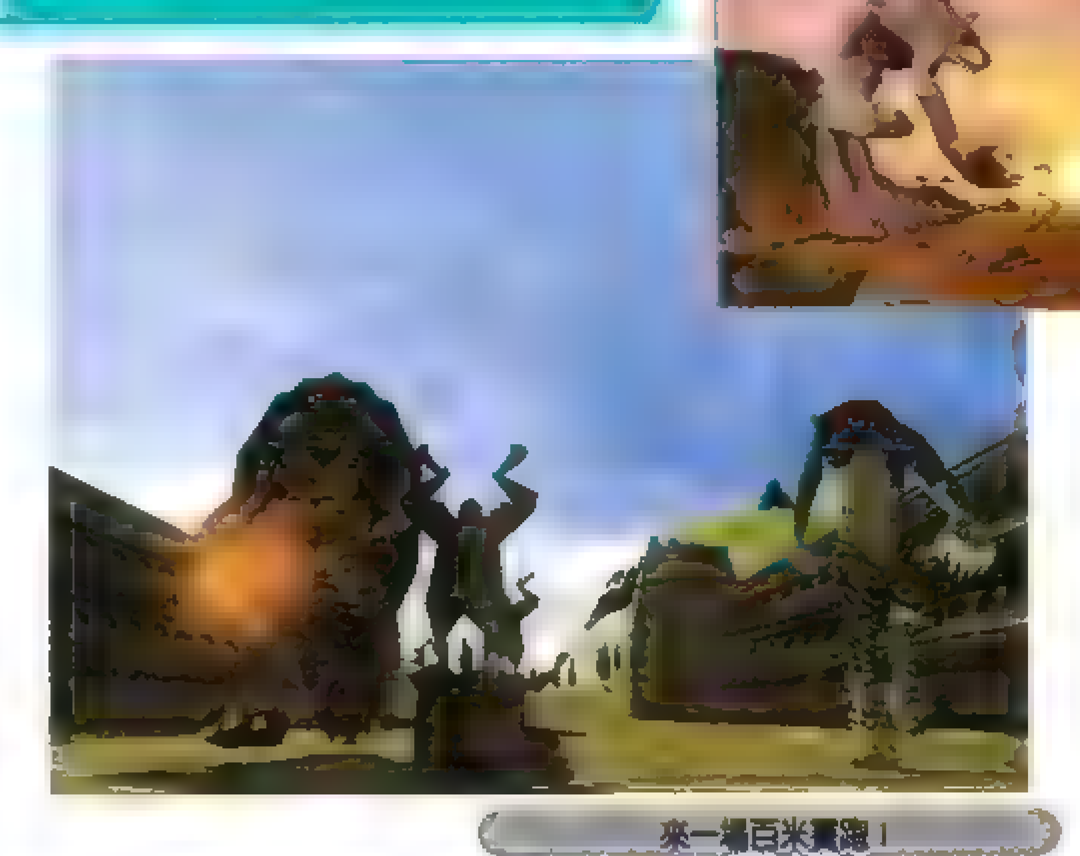
島，這些生物像兄弟會 (Brotherhood) 般地生活在一起，因為牠們具有共同的生活目標。這塊新大地就是“神獸島”Creature Isle)，它是一個神秘的國度，一個沒有天神的地方。由於沒有天神，所以玩家不必為取爭信眾的信仰，而終日汲汲於和其它天神戰鬥；但和《善與惡》一樣，信眾提供膜拜的法力給您，因此您必須持續讓牠們快樂，並讓牠們永遠繁榮。

挑戰神獸島的試驗

在資料片中，遊戲仍要玩家操控您的生物 (creature)，讓牠們照您的命令行事。您可以帶著您在《善與惡》裡養的生物，到這塊全新的土地上，體驗從未遇見過的試驗 (trials)、敵人、和測試 (test)。遊戲裡有超過二十五道的試驗、生物正準備與您的生物打鬥、或做朋友。試驗可以說是《神獸島》裡的「小遊戲」(mini-game)。您的生物必須完成各種試驗，才能說服兄弟會 (brotherhood) 的成員，讓牠們覺得您的生物有資格加入牠們，這些試驗與來自《善與



來場精采的保齡球賽吧！



來一場百米賽跑！

惡》的挑戰之間的差異是，遊戲裡試驗是完全是由生物們所設置，完全必須依賴玩家的技巧和能力方可過關。在這些試驗當其中，某些是需考思考，例如：捕抓隱形的野狼；而某些則需要反應力及準確度，例如：和牛比賽五回合的保齡球，以及趕羊群入羊欄的挑戰。在兄弟會裡的每一種生物都有不同的天性，雖然牠們都在和諧與快樂的環境中生活。玩家的行為不僅影響您自己、您的生物和您的勢力範圍，同時也會影響您生物的寵物。

生物將具備繁衍能力

加入兄弟會（Brotherhood）後，如果您的生物令人印象深刻的話，牠可以吸引女性生物，這是在《善與惡》中玩家首次有機會讓您的生物遇到夢寐以求的另一半。您的生物將被對方迷的神魂顛倒，若順利的話牠會和對方結成連理，也因此有機會生下小孩。設計師Jonty Barnes表示，生物繁衍的能力是《善與惡》的玩家最希望見到的事，而他們立刻在《神獸島》這套資料片中實現它。據了解，生活在兄弟會裡的生物，包括所有出現在原母片裡的生物，還包括一些全新類型的生物，除了犀牛、鱷魚外，LionHead Studios也把雞加在裡面。設計師表示，這些新增的生物中，犀牛是相當奇特的一種，他們稱牠為「絕地犀牛」，因為設計師為牠設計了特殊的戰鬥AI系統，賦予牠一些特殊的戰鬥技能，例如念力和特殊移動等。另外，在飼養寵物方面，玩家還可以利用您的生物去尋找和訓練一隻牠想要的寵物（pet），進而養育牠，並決定要教牠什麼，引導牠要長成什麼樣的生物。如果您把牠照料的很好，您將得到回報。寵物（或稱學徒）的角色是《神獸島》這套遊戲裡最強大遊戲元素，寵物會對您的生物效忠，而且只接受牠的指導，因此做為玩家的您，有責任鼓勵您的生物做某些其寵物想要做的事，當寵物技能更多時，生物也會變得更強大。生物教導寵物學習的方式，和您的生物觀察您的動作而學習一樣，寵物會觀察其主人（您的生物）的動作，而依其所見發展其人格。另外，寵物獨特的個性（character），寵物涉入試驗的程度將視玩家所屬生物的行動（action）而定，然而寵物有許多機會可以在一些試驗中扮演重要的角色。



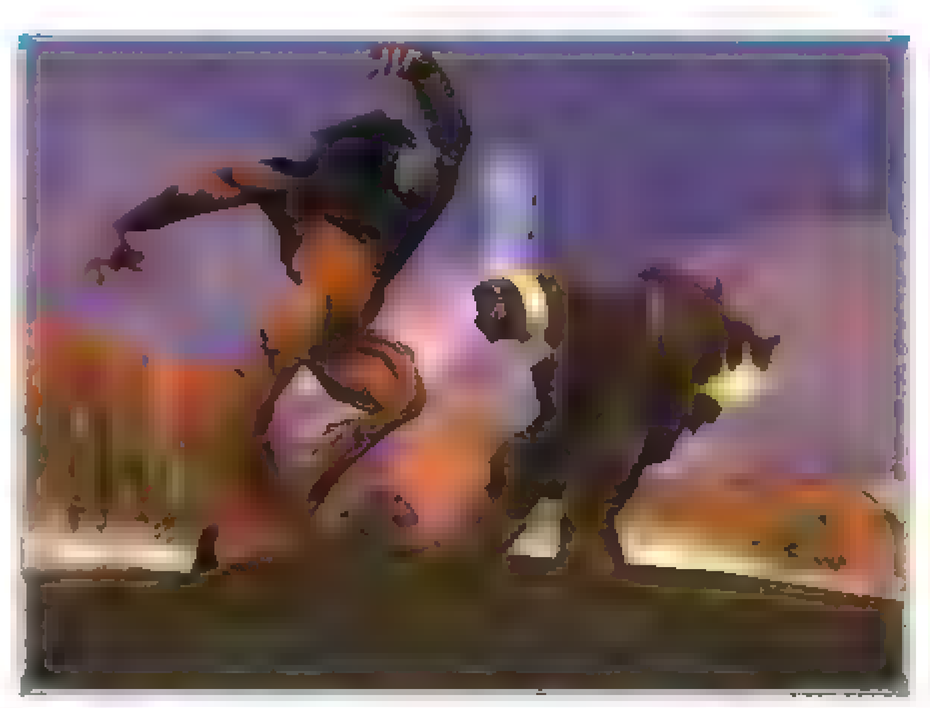
來比比誰的腳下工夫強



這隻老虎的神情會讓人莞爾一笑

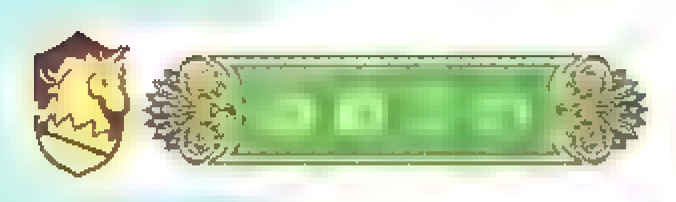
生物將得到建築能力

在《神獸島》中，玩家也能對您的村民進行微管理(micromanage)。據了解，在《神獸島》的遊戲結束時，您的生物將得到建築的能力。所以，您把這隻生物帶回到母片《善與惡》的遊戲世界時，您可以透過您的生物建造整座村莊。由於村民建造的速度過慢，如果您得到有能力建造整座城鎮的生物，您的遊戲速度也會因此提升。另外，遊戲也增加了包括取消生物法術（cancel creature spell）和速度法術（speed spell）等兩種新的法術供您施展。前一種法術可以去除另一方對您的生物所施展的法術，至於後一種法術則可以在一定的時間內增加您的生物的速度。至於戰鬥方面，在遊戲中您不僅可以和島上各式各樣的生物進行驚天動地的戰鬥，您也將體驗到新的戰鬥風格，並使用特殊的手段及法力。



來一場刺激的絕地戰鬥！



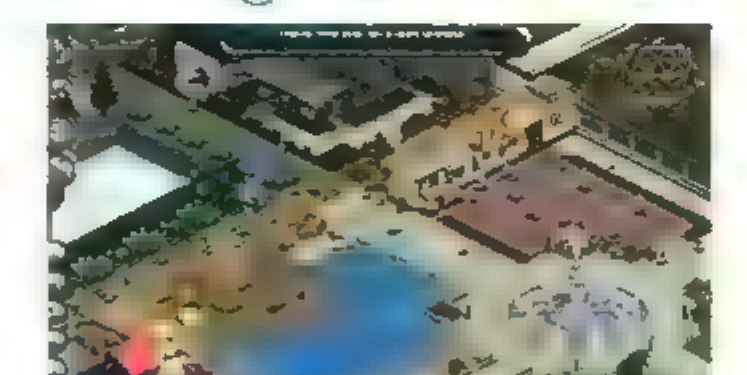


動物園大亨

預定推出日 11

在遊戲進行中，你永遠無法預知會有哪些狀況出現，包括管理動物園內的動物、還有遊客的各種突發狀況；其中最關鍵的就是照顧動物的習性和客人可以負擔得起的價格，玩家也可以從食料和禮物上面來滿足動物園中的遊客和動物的喜好；而遊戲最終的成功將建立在動物的快樂程度上面。

《動物園大亨》[illegible]是十分[illegible]，而玩家就是[illegible]動物園的負責人，玩家[illegible]的去建造一座[illegible]中最[illegible]、最[illegible]的動物[illegible]無法[illegible]的動物們當作[illegible]的[illegible]，所以[illegible]

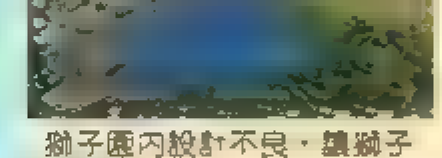


動物園區的整體設計直接關係到營收的多寡



遊戲中將提供40種以上的動物，從傳統受歡迎的大象、長頸鹿到巨大的熊貓和純白的西伯利亞虎都有；而建築物中包括175種棲息地點，包括森林、沙地、瀑布等等……，對於喜愛模擬類型的遊戲玩家可以說是一大福音，因為這類型的遊戲真是玩它千遍也不厭倦，而且也絕對不會讓您有重複經歷相同遊戲情境的機會，還在等什麼，趕快動手去打造屬於您自己的動物園吧！

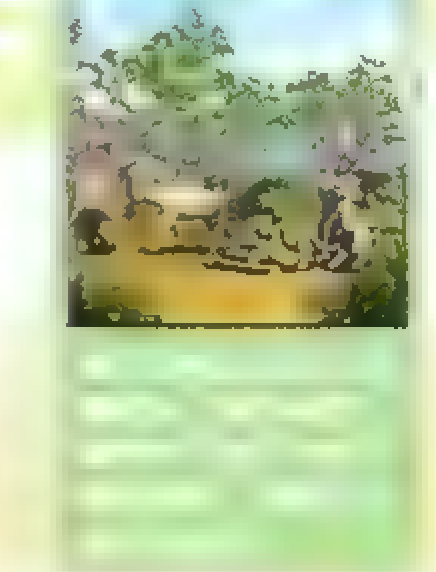
這裡挑出了一些超人氣的動物，趕快來看看吧！

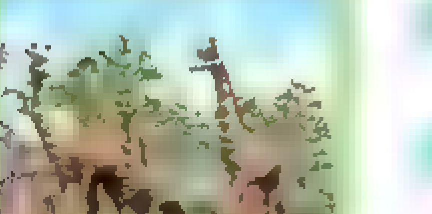


獅子園內設計不良，讓獅子跑出來！

獅子

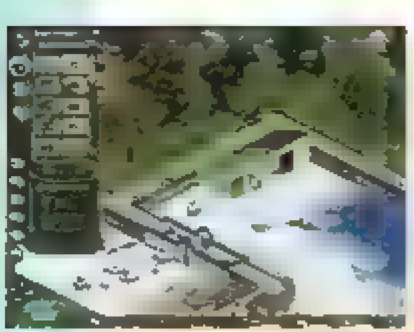
非洲最大的肉食動物。它們的自然棲息地在非洲中部和南部的廣大草原。這一帶有大片的長草，為獵食的獅子提供了很好的掩護，而零星的樹木則為獅子提供陰涼的休息處。獅子每天通常要休息20個小時以上，通常是在樹木或岩石的陰涼處。然而，獅子是一種運動型的貓科類動物，它們能跳得高又遠，令人難忘，它們還是攀登高手。





長頸鹿

長頸鹿有著獨特的長脖子，是世界上最高的動物。長頸鹿吃樹頂的葉子，它們長而柔軟的脖子及18英吋長的舌頭使它們能吃到高處的嫩葉。其中主要的食物是相思樹，因此這種樹木的大量供應對長頸鹿生存至關重要。長頸鹿常常會餓，需要頻繁地進食，一天大約要吃掉75磅的樹葉，由於長頸鹿能從食物中吸取需要的水份，必要情況下，沒有水它能生存個幾個星期。

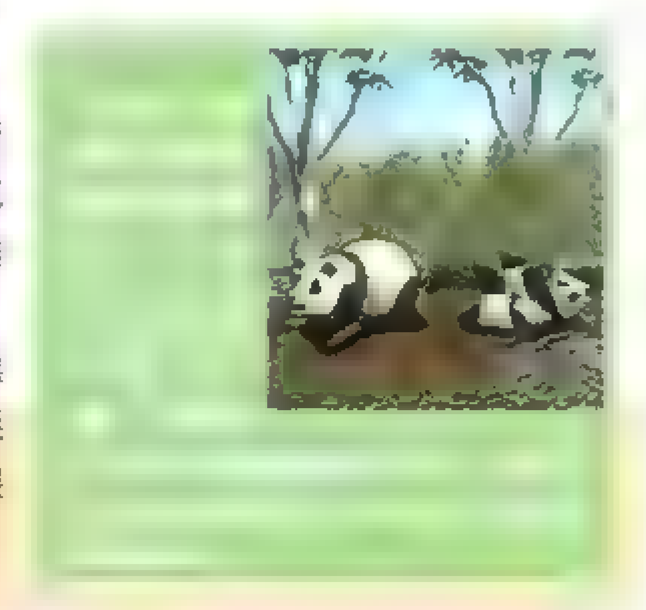


連北極熊的房屋也都需要錢哦！



熊貓

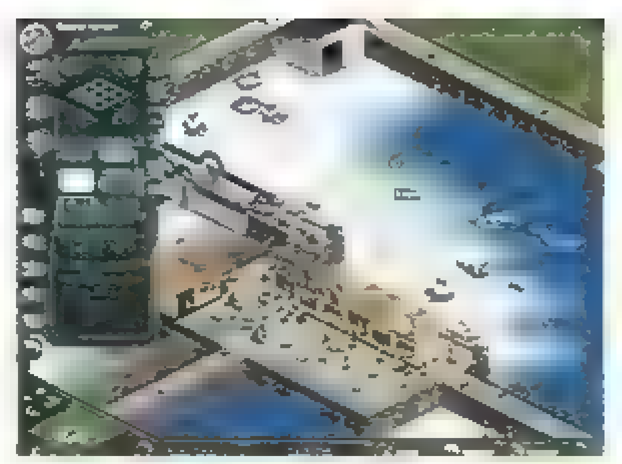
貓熊的消化能力很差，所以只能靠不斷的覓食才能滿足它們所必須的營養。每天要花10到16個小時來尋找草料及進食。在野外，雖然貓熊超過百分之九十九的食物來源是竹子，但它可以食用的植物種類多達26種。一隻貓熊每天要消耗20到40磅的竹子。如此大量的消耗量加上它們很差的消化系統，意味著貓熊的展示區很快就會骯髒不堪。





國王企鵝

企鵝品種中最大的一種，站立時高3.7英尺，重60到90磅。企鵝是鳥類，大部分的生活在海洋中度過，可以在水底游泳而無法飛翔。國王企鵝游泳的速度範圍在每小時5到幾乎9英里。它們是了不起的潛水員：根據紀錄它們能潛到1,700英呎深的水下並能在水底待18分鐘。



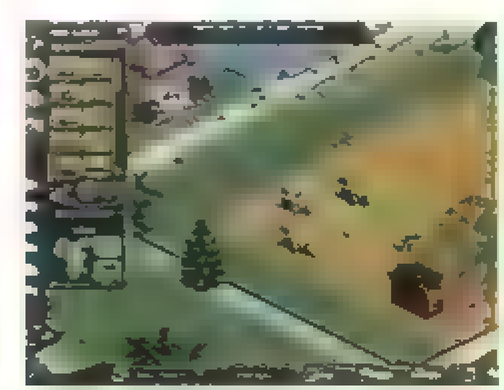
雪也是以區塊為單位，算錢的！

黑猩猩



黑猩猩的原居住地在非洲中部和西部的熱帶雨林中。在這範圍內大樹和熱帶植物使森林地面不容易接觸到光線，只有零星的空曠地允許它的滋長。黑猩猩偏好待在巨大的雨林樹木之中，當遇到危險時，它們能迅速奔跑爬上樹幹，而躲避大部分的掠食者。它們也為了覓食及築巢而爬樹，並且能用手在樹枝之間盪鞦韆。

大象



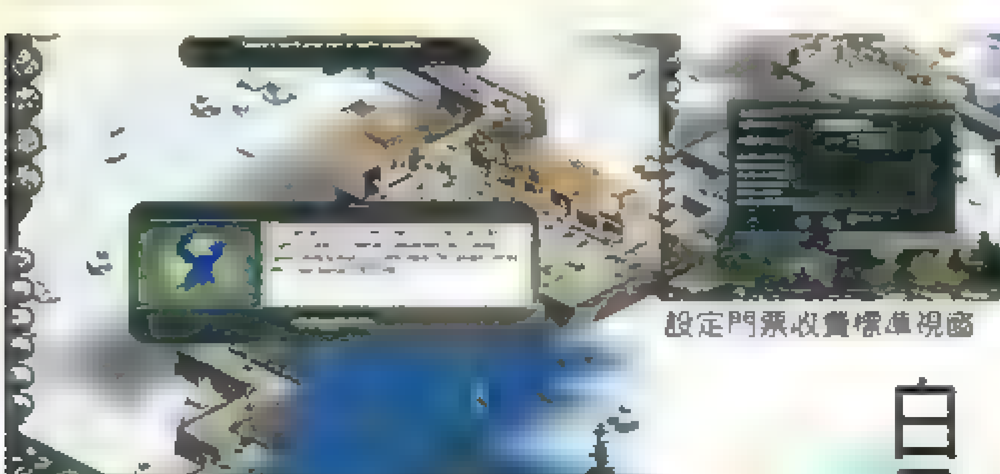
一隻大象所需2500元



原棲息地事在非洲中部和南部的開闊大草原。在野外，大象佔據著廣闊的地理範圍，經常一天旅行數英里。大象被人類飼養時需要較大的空間居住及走動，大象越多，它們需要的空間也越大。通常可在有帶狀長草及零星矗立著相思樹和巨大非洲猢猻麵包樹（寶貝樹）的地區中發現大象，大象喜歡用它們來遮陽。接近水池的土沙區域會形成涼爽的泥潤，大象可以在裡面打滾，少數大型岩石可以讓大象摩擦來除去身上的乾泥巴。



如果動物園太大，還要派動物園巡守人員



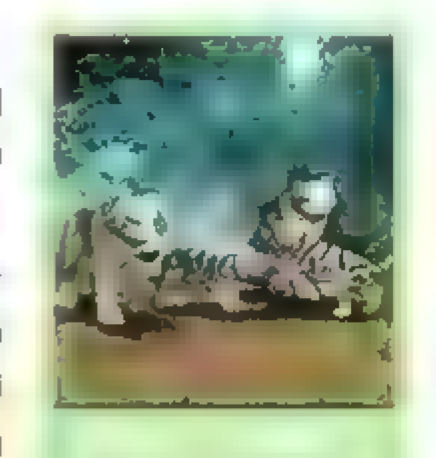
設定門票收費標準視窗

Congratulations！你的動物園獲得藍色緞帶，外加紅利25000元

白孟加拉虎



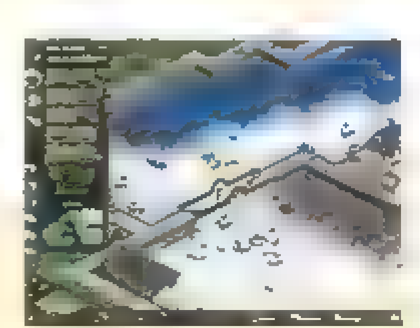
眾所周知，白老虎是1951年印度捉到的一頭叫Mahon的白孟加拉虎（White Bengal Tiger）的後裔。產生白色的原因是由於對隱性基因造成的結果。白虎不是白化病者：儘管人們曾經看到過它們的眼睛和斑紋有變化的顏色，但它們通常有著巧克力色的斑紋和藍色的眼睛。白孟加拉虎在野生的環境裡極其稀有：自從在印度捉到Mahon後還沒有看到其他有關白虎的報導，只有這之前的50年中有12次的相關報導。



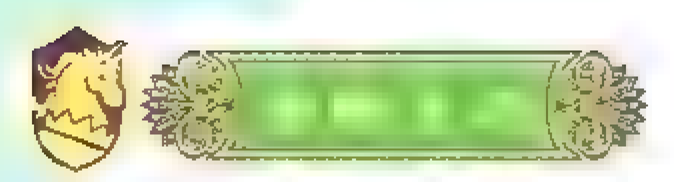
黑豹



黑豹出現在許多豹群中，特別是在東南亞地區，那裡的低亮度條件為更黑的顏色創造了一個具競爭力的優勢。在大型的貓科動物中，豹是最可能產生黑變化個體。黑色基因是隱性的，因此兩頭黑豹會產下黑色的後代，但是兩個都帶有隱性基因的正常皮毛色的父母，在它們有斑點的後代中，也常常會出現黑色的幼豹。

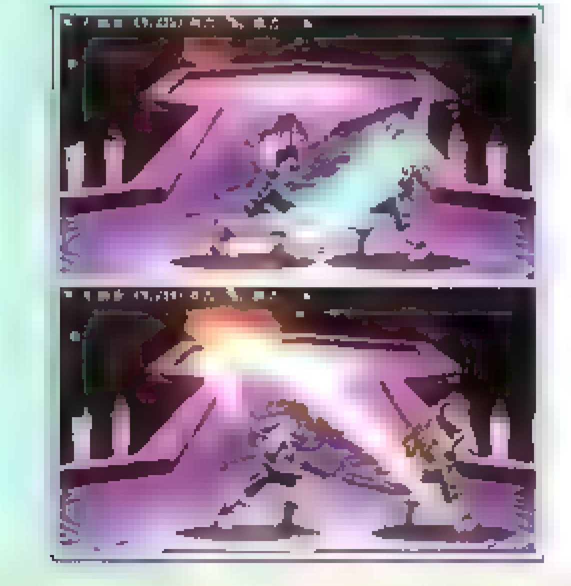


一隻北極熊所需1500元



幻世錄2





可重複數輪的多線劇情設計

幻世錄2的劇情，設定在一代之前的一千年。伴隨著遊戲故事的進行，玩家們總共將經歷數十個遊戲關卡，由於新的戰鬥系統與多線劇情的配合，在戰場上的一舉一動，都會對戰局的變化造成莫大的影響。同時，在各個劇情的對話中，也有以選擇方式出現的分歧；每個選擇，都關係著決定性的變化。具製作小組的透露，遊戲中總共設計有三個結局，特別的是，由於遊戲是允許玩家在完成所有關卡後再次重頭挑戰的，因此某一些結局在第一次完成遊戲時，玩家是沒有辦法達到其觸發的目標的，至於要怎麼樣才能達到自己想要的結局，那就有待玩家自己去體驗一下囉！

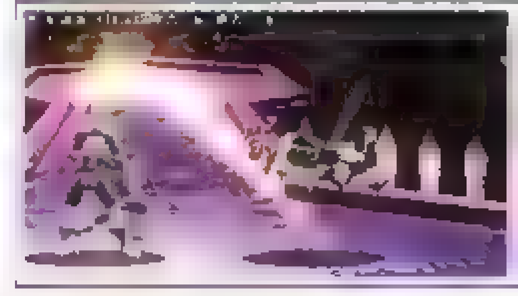


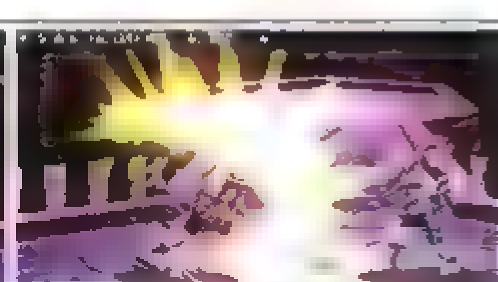
充滿幻化的遊戲劇情

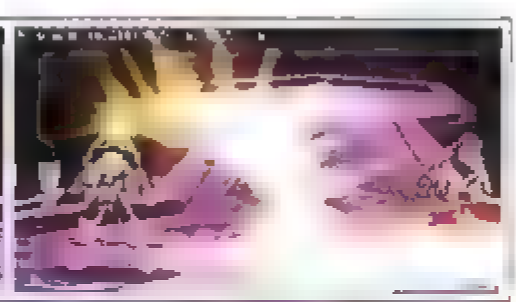
遊戲中的所有關卡都可重複挑戰

全屏戰鬥畫面精彩刺激

不同於一般戰略遊戲，在幻世錄2中，特別強調的是戰鬥畫面的營造，以及戰鬥時的動感。玩家在關卡中，主要還是以方格式的方式行走，但一遇到敵人之後，畫面馬上就會切換至戰鬥畫面。在戰鬥畫面中，敵對雙方都是有如VR快打那種大圖像，再配合上人物使用的絕技或魔法的展現，整個畫面所展現出的魄力十足，絕對可以讓玩家感受到最炫目的視覺效果。整個遊戲像是這樣子的戰技展現，總共就有四五十種之多，以主角布萊特而言，所能使用的戰技就高達十一種之多。每一種戰技都有獨自的特殊動作，以及在戰場上的特殊效果，這樣子的豐富變化，絕對可以讓玩家大呼過癮。







主要角色介紹



托爾斯王國二等兵長。為了沒落貴族雷歐波德家族的繼承人，為復興家門而投入戰爭，以青春的時間換取功勳。個性內斂，在任何人面前都不會輕易流露感情。

傭兵團蜉蝣龍蟲的一名傭兵，過著只要活下來就是對的的生活，世面見得很廣，個性強悍，喜歡和賣格吵嘴，對團長蜜蜜的態度近似親情，但是個性堅強的她，背後似乎有不為人知的身世。

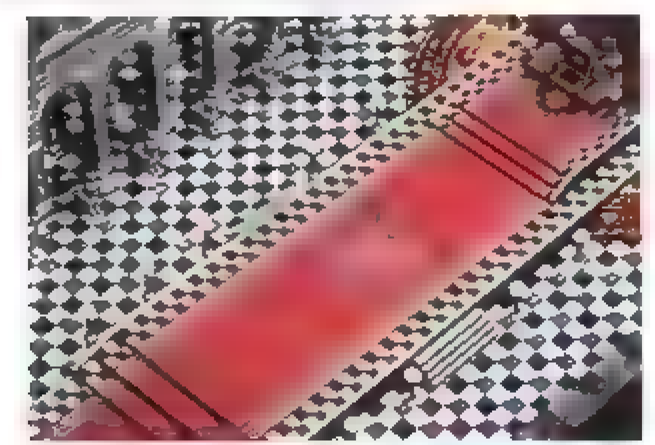




獸人三將軍之一，全身長滿白毛，生性粗暴無比，毫無心機，在最危險的前線戰場上隨時能見到他的身影。擁有怪力，能單手揮舞巨斧。

伊伯爾大陸上種族及國家

伊伯爾大陸上的五個種族，有著各自的國家。他們分別是托爾斯、弗雷斯特、法魯西翁、天界都市拉普達，及以龍神島為中心活動的沼族世界。

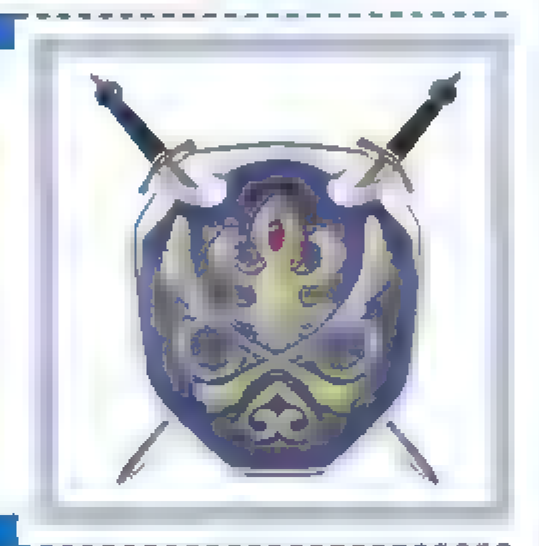


托爾斯王城的主廳是托爾斯的權力中心



魯米娜斯，獸族的統治中心，族王的住所

托爾斯聯合王國



數百年歷史的人類王國。十幾年前，正統王儲馬托爾發動戰爭，誅殺所有王室兄弟，奪回王位後，遂向獸人國家弗雷斯特發動侵略戰爭。

沼族

沼族，又稱兩棲族，散居大陸各處，智能較差，少與外界接觸。有時因為食物或者金錢，成為自由傭兵。龍神島的沼族是宗教狂熱組成軍隊，四處討伐「神之大敵」。沼族沒有國家意識，只有稱為哀克的龍神島祭師相當於領導者。

精靈國度法魯西翁



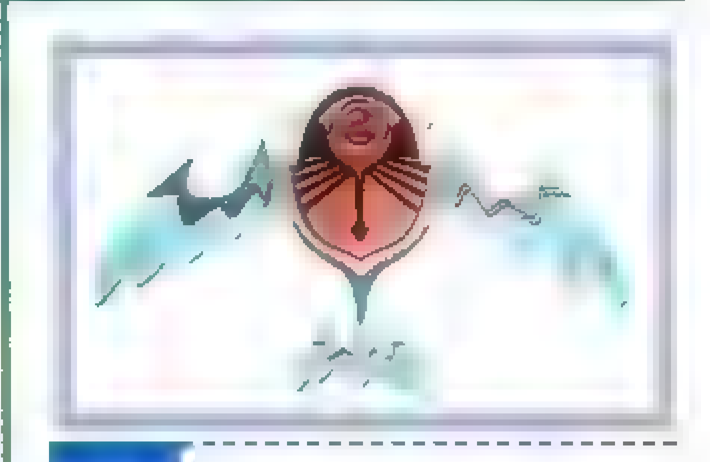
擁有高度魔法文明的西方大國，國家意識鬆散，無排外傾向，能接納外族成員定居。為應付人類王國的侵略，在邊界建造了巨大城要塞。妖精族普遍不把人類的野心當成一回事，現任領導者為妖精王葛蕾芬特。

大樹海弗雷斯特

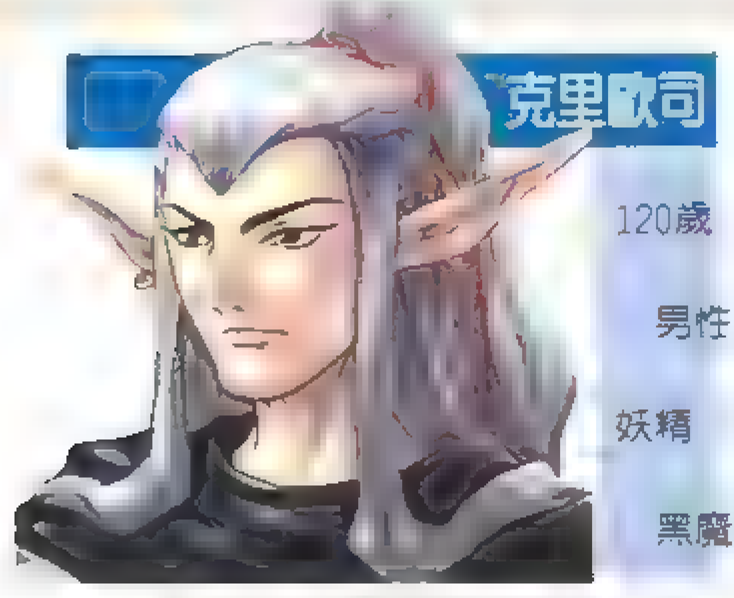


弗雷斯特原本是指獸人族的故鄉－大樹海，也就是伊伯爾大陸南方的森林地帶。人類擴展版圖、砍伐森林、開闢新市鎮與耕地後，獸人也開始與人類對抗的長期戰爭。獸人為母系社會，以女性團體為家族單位，現任領導者為多娜。

天界都市拉普達



翼人是傳說中「天人」的後裔，隱居於以高度技術建造的天空城市，不與地界的種族來往，地上種族也多半不知道翼人的存在。現任的領導者從缺，繼承人為索妮亞。



克里歐司

120歲

男性

妖精

黑魔

法師法魯西翁最強的魔法師，被視為葛蕾芬特的後繼者。他對於人類侵略他族、肆意擴張領土的作法感到反感，對托爾斯王國的態度極為強硬。

下任翼王的繼承人，生長在封閉的天界內，非常嚮往伊芙蕾兒常提起外面世界的種種。向來有大小姐脾氣，卻又帶著活潑天真的個性，老是把家臣耍得團團轉。



索妮亞

20歲

女性

翼人

白魔法師



42歲

沼族

弓箭手

擁有勇者之名的沼族戰士。有狂熱信仰，對於神的敵人絕不留情。目前正根據神的指示，率領軍隊介入伊伯爾大陸的戰事，目標不明。



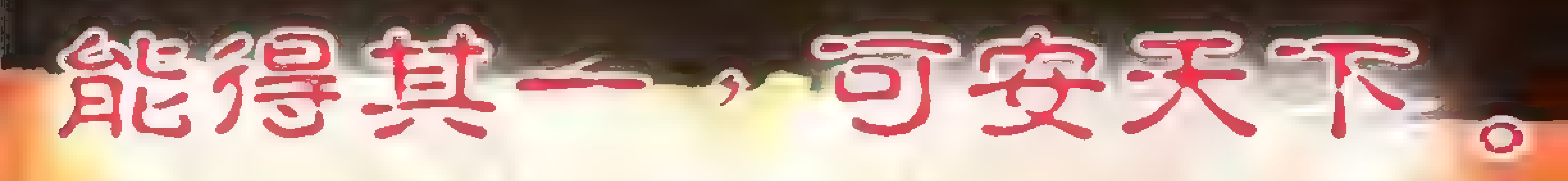
超時空英雄傳說
狂神降世
PRESENCE



大富翁 2
世界之旅
這次真的讓您世界之旅
超時空英雄傳說 VS 新絕代雙驕・只有在大富翁世界 2
軟體世界
USERJOY
宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO., LTD.
服務電話 (02)8226-9989 轉分機 103~105
我們的網址 www.uj.com.tw
E-mail： service@uj.com.tw



諸葛亮
功蓋三分國
名成八陣圖
龐統
巧施連環船
火鳳塞萬兵
臥龍與鳳雛
三國群雄傳





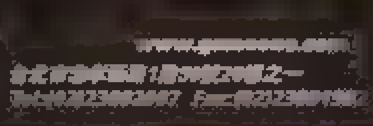
一場淹沒於三國歷史中驚天動地謀略大比拼。
決定了龍與鳳的宿命。
三國群雄傳系列首個角色扮演遊戲。



- 天變系統讓你呼風喚雨
- 華麗魔法，招式層出不窮
- 三國名將，逐一登場
- 數十個支線任務等你發掘









Hello Kitty
夢幻派對島
Fantasy Party Island
和我們一起進入
GAMEONE

闖蕩古龍武俠世界縱橫網路遊戲天下



即將席捲整個網路世界



華人世界第一款全3D連線賽馬遊戲
馬場ONLINE請你來挑戰！
馬場 Online
www.jconline.com.hk
輕鬆擁有自己的愛馬
GAMEONE

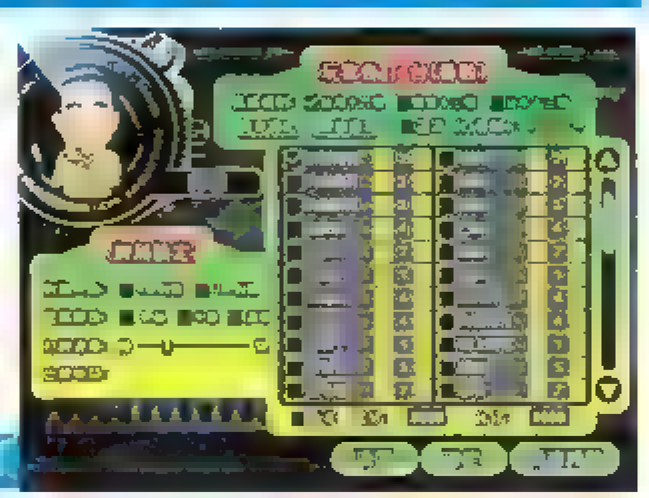

青澀之戀
Sentimental


細心讓愛情茁壯，真心讓愛情更甜蜜
花曆
新世紀最新愛情養成遊戲，十一月浪漫登場
愛情就像種花一樣
細心澆水、悉心照顧
只要你付出真心
就會有甜美的結果
三位美麗的花精靈陪你渡過春夏秋冬
所列註冊商標屬該公司所有


神與惡魔的歧見
將為人類帶來浩劫！
滿天飄盪的羽毛是天使的血・・・
溫柔的天使奮不顧身為人類祈禱・・
墮入凡間的羽翼將帶來・・・淒美的傳奇！
11月即將降臨凡間.....
Trane
失落的羽翼
CXC
CREATE
緯和國際多媒體股份有限公司
INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.



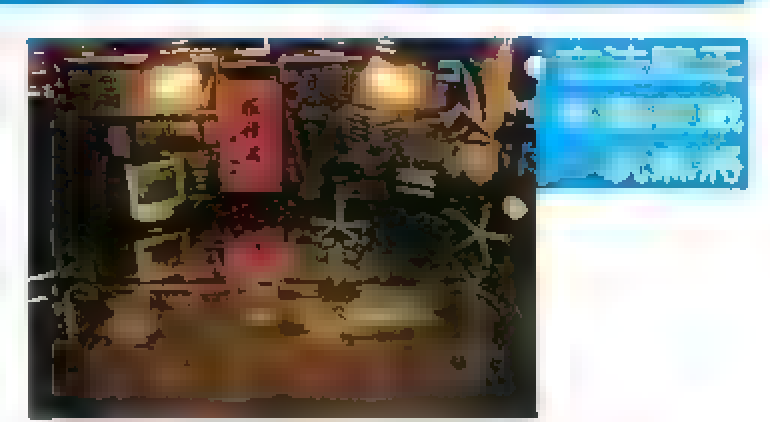
至尊麻將3



全方位的麻將遊戲，滿足所有玩家的喜好

《至尊麻將3麻將高峰會》中，包含台灣16張麻將，香港13張麻將，日本13張麻將規則，人工智慧（AI）共分為一級（初級、中級、高級），玩家可以自由選擇級數與決戰對象。並且提供一人P K（單挑）或四人對戰（群毆）方式，玩家可自己設定不同玩法。另外也提供台數（翻數）的設定，玩家可依正統的麻將規則，或自行修改台數（翻數）的方式，來進行遊戲。

逗趣可愛的造型，全程語音製作



在《至尊麻將3》中，出場角色有12位，有阿麻、秀蓮姐、張大雄、連祖惜、小馬哥、中港強、鯰魚、秦阿花、謝大媽、金顧問、邱美眉、風采施，另外有隱藏人物2位，那就是阿扁伯和阿慶伯，各個造型逗趣可愛，都是精心挑選設計的政治人物，而且都是您似曾相識的臉孔。

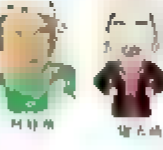
在遊戲中，政治人物的舉手投足間，再加上詼諧逗趣的打牌動作，配合風趣幽默的對白，都讓人令人喜上心頭，值得一提的是，本遊戲還採取了全程語音製作，讓玩家可以很清楚的看到每一個政治人物的牌風與牌技，甚至於牌品與打牌的小動作口頭禪，玩家打起麻將來，保證更加來勁，而且捧腹開懷。







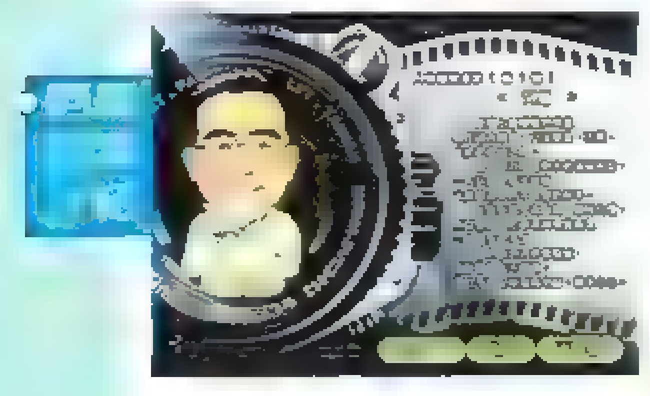






耐玩度最高的麻將遊戲

遊戲採用800x600x16Bit高彩製作，親切的操作介面一鼠搞定，老少咸宜，玩家在這款遊戲只需使用滑鼠，就能操作整個遊戲，不會有複雜的指令，不管是打牌還是對話，都只要用一支滑鼠就能搞定，讓整個打牌的感覺更為逼真，政治人物的舉手投足間加上詼諧逗趣的打牌動作，配合風趣幽默的對白，令人喜上心頭，值得一提的是，本遊戲還採取了完全全程語音製作，讓玩家打起麻將來更加得心應手。



三種遊戲模式



網路高峰會（網路模式）

Game與Internet的結合，已是遊戲市場的主流，透過《至尊麻將3 麻將高峰會》，玩家也可以連上網際網路，與各路英雄好漢挑戰牌技，來一場《麻將高峰會》，比試一下麻將功力，並挑戰高峰會的排行榜。

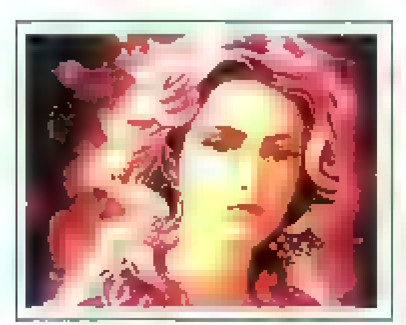
休閒牌局

這是以休閒趣味為主的麻將牌局，由玩家自行設定牌局玩法，不記錄積分，也不列入排行榜中，純粹休閒性質，玩家於牌局進行中，可自由進入或退出牌局。

競賽牌局



這是為正式麻將大賽而設計的，可由伺服器設定牌局及玩法進行比賽，非比賽時間，玩家也可以自由設定牌局玩法，但是不能使用威力卡，考驗玩家真正的麻將功力。



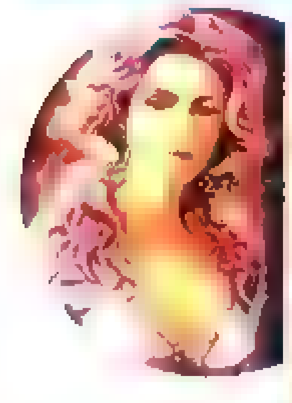
月神(LunaLuxi)

選擇出生地

當你進入到月神的世界時，你一定免不了會想"哇，那麼大的地圖，我到底該從那裡開始進行這個遊戲呀"，沒關係，就讓我來教你如何進行這個遊戲吧。在月神中，一共分為三大區，而在一開始就能選擇出生地，能選擇的地方有梅地屋斯、歐斯頓、蒙戴樂斯這三個地方。



魔法書的紀錄

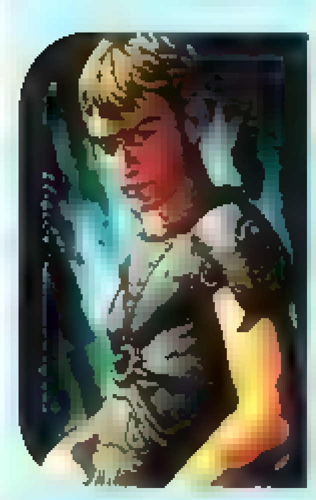




在開始進入這個遊戲後你可以發現到螢幕的右端中間部份有本書，在剛開始時，書本裡應該是什麼都沒有的，其實它的用途是讓你選擇魔法的選項，因為在月神的世界中是存在著許許多多不同功用的魔法的，所有的玩家皆有可能會去學習到它。當你學習到魔法時，那它就會記錄在此書中，要使用時在從裡面拖曳出來就能使用了。

各樣的功能按鍵

在畫面的右下方有些選項，有M、S、I、C等按鈕，M是組隊用的按鈕，可以讓你與其他玩家一起組團隊，S是設定用的按鈕，能讓你設定一些參數，I是能讓玩家看到自己身上所帶有的物品，在該物品上點兩下就可使用C是幫忙裝備視窗。



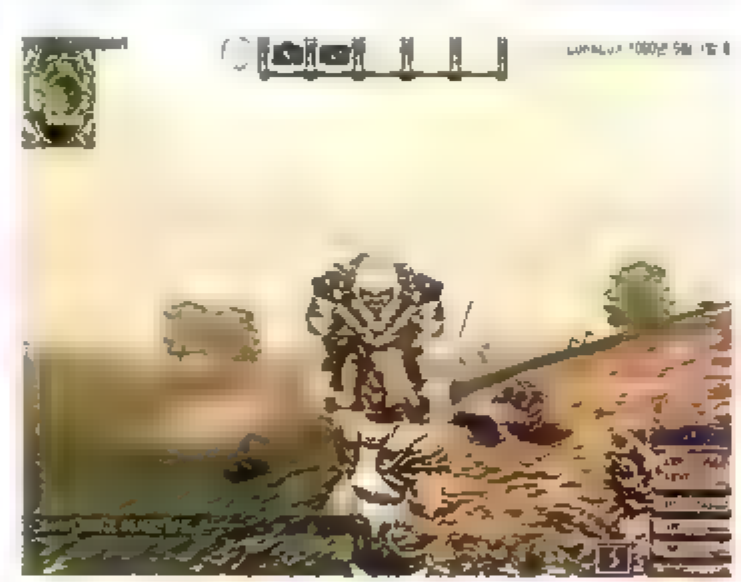






遊戲的基本認識

再接下來介紹的為畫面右下角的一些英文字是代表著什麼意思，首先是EXP，它的意思指的就是你的戰鬥經驗，當數值到達一定的數量就會升級。第二個的Level就是等級，當你的等級越高時，你所可以穿的武器以及防具就越好。再來就是HP，在月神的世界中也是會死亡的，但是並不像真實一樣，死亡就是代表結束了一生，在月神中能找到一位專門幫助玩家復活的牧師，只要與他說話就能重生，而死亡的條件就是HP降至0點。再來介紹的就是MP，它的意思就是指法力，在月神中有非常多的魔法能讓玩家學習，使用這些魔法都是需要法力的，而隨著等級的提升，玩家的法力值也會越來越的高，當法力值高時，所施放的魔法威力也相對地變強。









神喻時刻



預定推出日 月





繼《歡樂坦克王2》和《仙劍奇俠傳online》之後，「NIS線上遊戲開發平台」又將有新的作品問世—《神諭時刻》。《神諭時刻》是一款利用橫向捲軸畫面的線上動作RPG，有別於一般線上RPG採用45度角視點進行遊戲，《神諭時刻》橫向捲軸的玩法勢必帶給玩家極度的震憾，亦將帶動業界掀起另一股開發新類型網路遊戲的熱潮。

▲女盜賊





《神諭時刻》有別於一般線上RPG的最大特色，就是採用"橫向捲軸畫面"的遊戲進行方式，也就是玩家使用的角色將在橫向捲動的場景畫面中冒險。根據開發小組透漏，結構有點類似大型電玩機台的《吞食天地》，但是些繪製精細的遊戲場景將以多層次的方式表現，玩家角色並非在單調的平面場景中前後活動，而將會是在一個美輪美奐，前景、中景、後景…立體層次分明的場景中來去自如。也就是說，雖是橫向捲軸，但畫面場景亦有縱深，角色動作也有各種不同的方向。另外，由於遊戲是處於獨特的中世紀魔幻故事背景，所以惡魔地城、沙漠村莊、妖精森林、帆船港口、神聖教堂…等最受玩家喜愛的遊戲場景一應俱全，更將會透過開發小組的巧手活靈活現在玩家眼前。



《神諭時刻》經過漫長的大改版之後，不但在平台系統上多有強化，就連基本的遊戲美術也被重新打造了一番，舉凡人物、怪物、介面、場景、動作特效…等統統煥然一新！至於該如何"使用"這些角色？當然，一般角色扮演的要素都有，不同的職業有不同的武器、魔法、特殊技和連續技等，大部份的打鬥都要善用按鍵，所以也有很強烈的格鬥遊戲成份，遊戲中必須善用組隊模式來完成各種任務。這些訊息，會在下次報導再向大家細說分明。

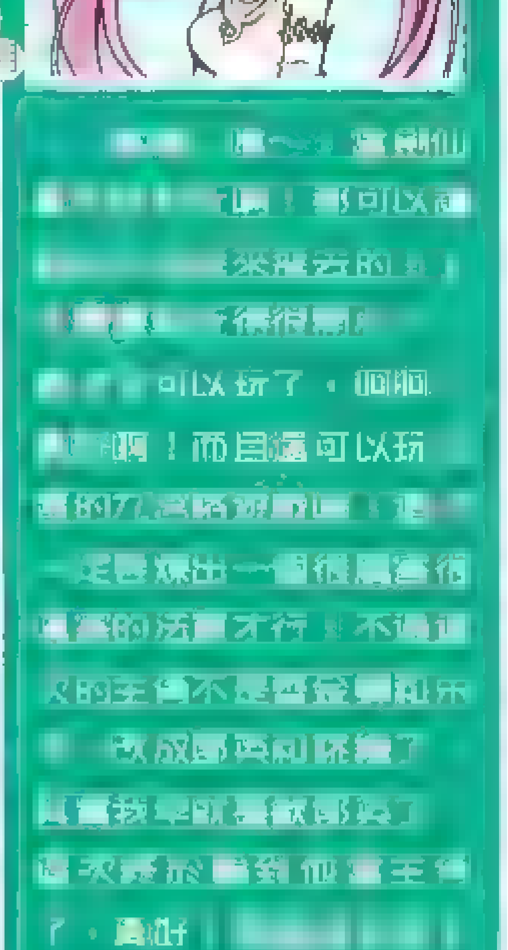




▲女僧侶 ▲女遊俠



蜀山外傳 紫青劫

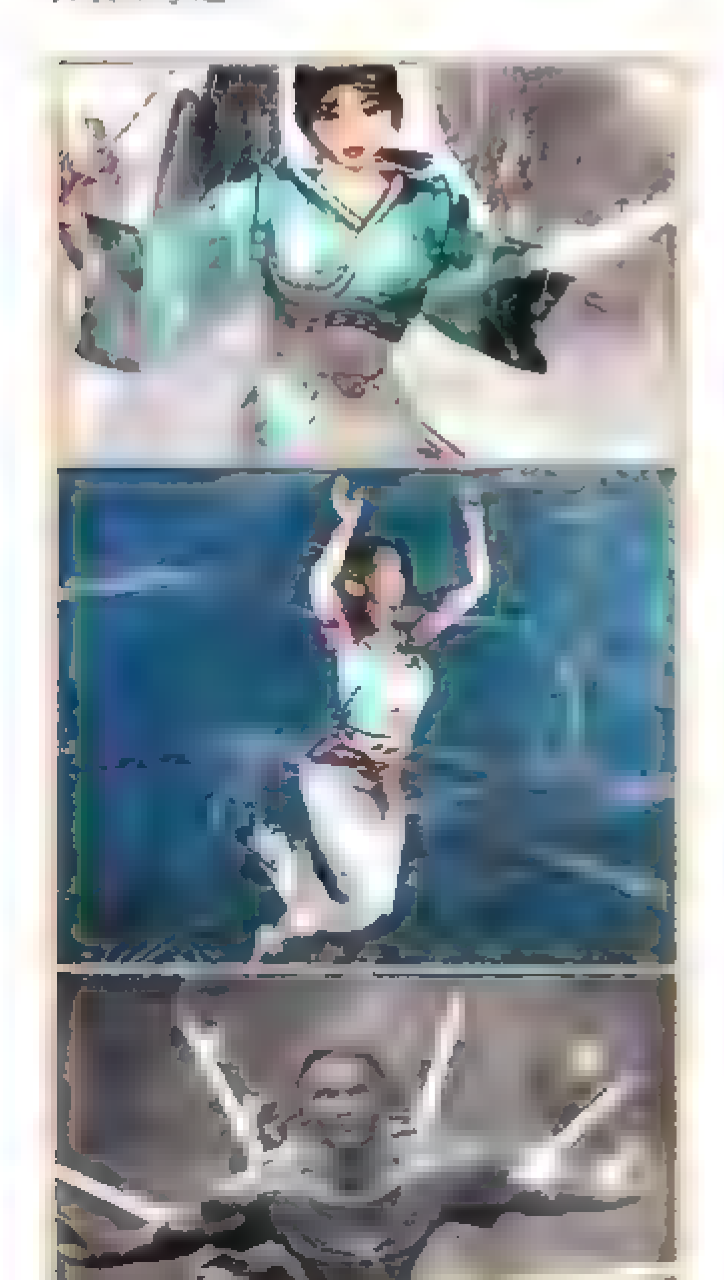


以齊金蟬等童子軍為主角的新蜀山劍俠傳，不論是法寶的運用、地圖的傳送、劇情的安排、戰鬥的節奏都保持明快的風格，就連各處場景也都讓人感到心曠神怡，而這次的蜀山外傳則是讓主角正常點，以十六、七歲的少年鄧英及少女姚纖擔任，再讓新蜀山劍俠傳的童子軍（已經長大了）們出場幫忙。

場景則較前作更豐富多變，不論是陰陽兩極境、不夜城、血池煉獄等都超越了新蜀山之前的範疇，而遊戲的玩法仍保持著一氣呵成的特色，沒有迷宮、不拖泥帶水，而是以探索各項種線索逐步進行，不過為了讓玩家覺得不只是在跑劇情而已，這次更將戰鬥與劇情結合在一起，讓玩家能夠在冒險的途中，順便創造出屬於自己的法寶。



蜀山裡面決定成敗的當然就是法寶了，就連電影蜀山傳都要靠告天鏡、天雷雙劍、南明離火劍等法寶才能打敗幽泉血魔，可見得法寶的重要性，而集天地靈氣的法寶在此作終於可以被玩家玩弄於手掌之中





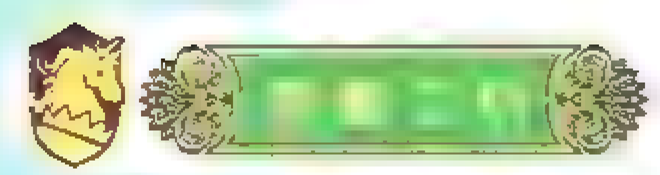
法寶煉化系統

此作玩法寶以半自由式進行，所謂的半自由式，即是指玩家雖然不能無中生有創造出許多奇怪的法寶，但卻可藉由煉化的方式，捨棄一些法寶成就較好的法寶。玩家得先如前作的新蜀山劍俠傳去尋找法寶，當收集到一定量的法寶及透過戰鬥的洗禮之後，再分出法寶的優劣，將那些較不常用或不好用的法寶拿去給特定的人或店煉化成靈珠，當玩家能夠收集到一定份的靈珠，就可以開始針對順手的法寶培養，將靈珠嵌入法寶之中造就出法寶嶄新的能力，再藉由九宮格的排列配方去增加法寶的特殊能力！

九宮格的秘密



玩家在進行冒險時除了要搜尋過關的線索，九宮格的配方也得藉由這些冒險途中去獲得，它們可能是寶箱裡的卷軸，也可能是因為救了某人的回報，當然蜀山的老前輩們也會對玩家提點這方面的資訊。由於傳送地圖的設定，讓遊戲的版圖就像一個大世界，不論何時都可到蜀山各地遊逛，也讓玩家對於法寶出土的時間能更充份的掌握，不過就新蜀山劍俠傳的經驗，玩家常常會玩得太高興而忘記去拿法寶，這點可就得靠自己多多注意，畢竟法寶出土時間不像任務提示有手札可以查閱！





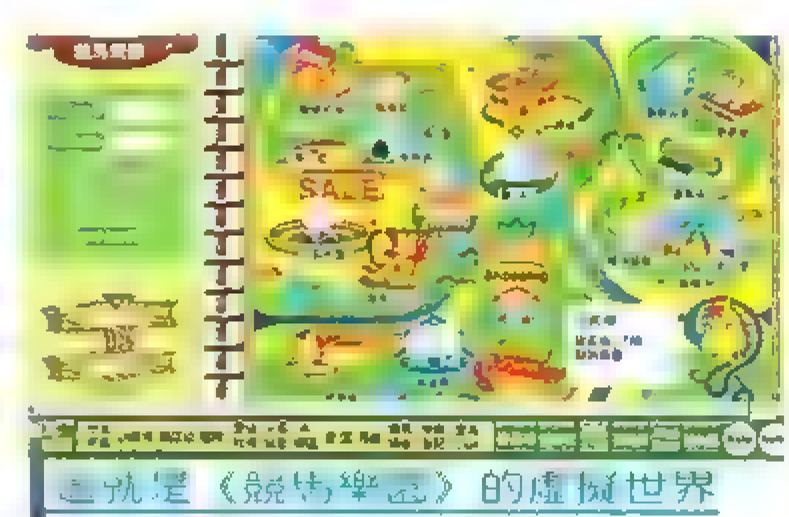
競馬樂園HorseMake

＊遊戲類型 經營養成

預定推出日 12月

我也是名馬主！

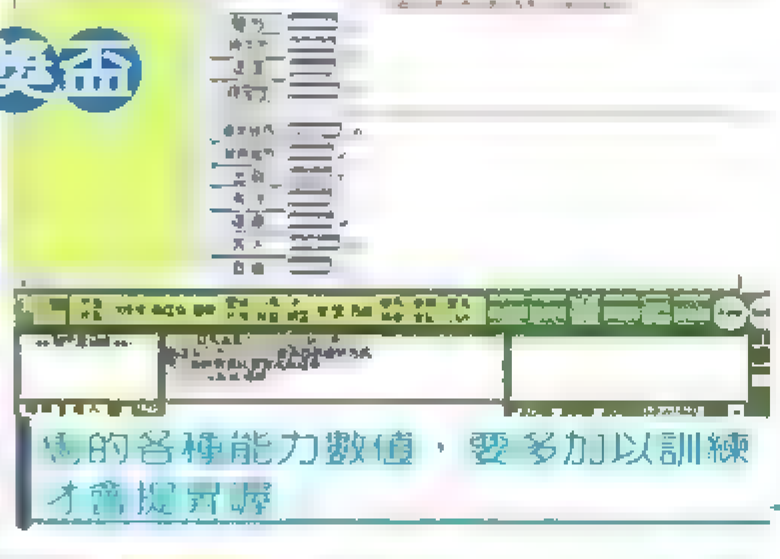
英國首相邱吉爾說過：「當首相還不如成為在Derdy(德貝)馬賽中獲勝的馬的馬主」，由這句話當中可看出馬主在英國所代表的社會地位。《競馬樂園》可以讓你透過多種方法精心培養並訓練以購買或交配而獲得的小馬，通過養育之後，把它放到競技場上，可與其它網上選手一決勝負，一圓當馬主的滋味。



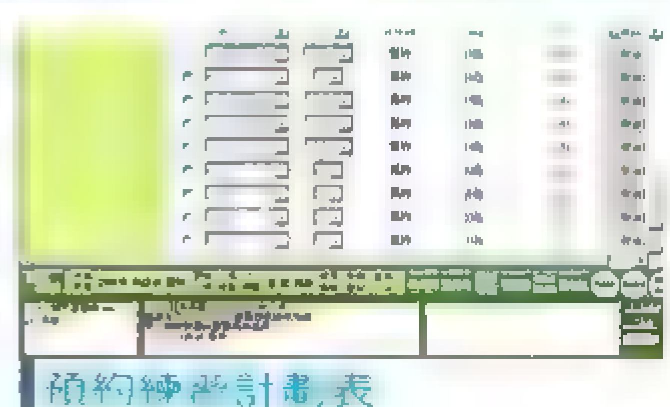
這就是《競馬樂園》的虛擬世界

出國比賽得冠軍拿獎盃

培訓馬的目的是除了透過購買馬券和比賽取勝獲得更多的電子貨幣成為首富之外，還要培養出能夠有資格參加4項大賽的名馬，進而躋入「名人堂」。成為能在4項大賽中取勝的馬主的方法，主要是透過擁有良好血統的種馬之間的交配而得到小馬，再加上適當的餵養與訓練才行。在此，應時時注意馬的疲勞度，避免患上疾病，一旦染上疾病則需及時治療，並讓馬得到充份的休息，使馬一直處於良好的狀態之中。其次，應透過取勝提升等級使其有資格參加大賽，一旦擁有了資格，可參加每個賽季舉行的4項大賽，如能獲勝，便可入座象徵財富與名譽的「名人堂」。為了訓練出種馬，可加入網上的「愛馬Club」，在此不僅可獲得多種情報還可委託助教訓練，對培育馬會有不少幫助。



馬的各種能力數值，要多加以訓練才會提昇

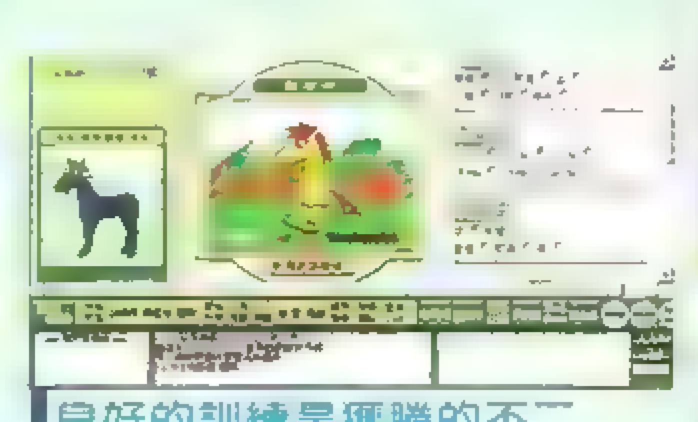


預約練習計劃表

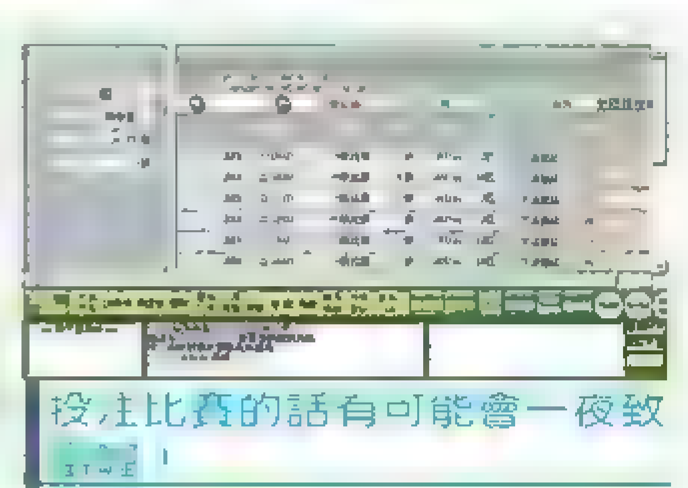


如何成為網上首富

首先要想成為大富翁，有兩個方法：一是透過準確分析賽馬情報，投注命中，獲得電子貨幣；二是透過自己培訓的賽馬參加比賽，經勝利而獲得電子貨幣，擴充資本。此外，還可透過幫助別人訓練馬及與雄馬的交配而得到相對的酬勞。要注意的是，掙點數固然重要，但更重要的是如何去管理資金。



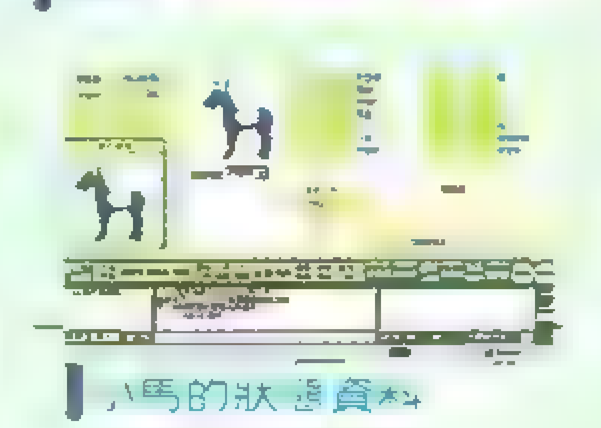
良好的訓練是獲勝的不二法門



投注比賽的話有可能會一夜致富！



馬老了之後的下場



小馬的狀態資料





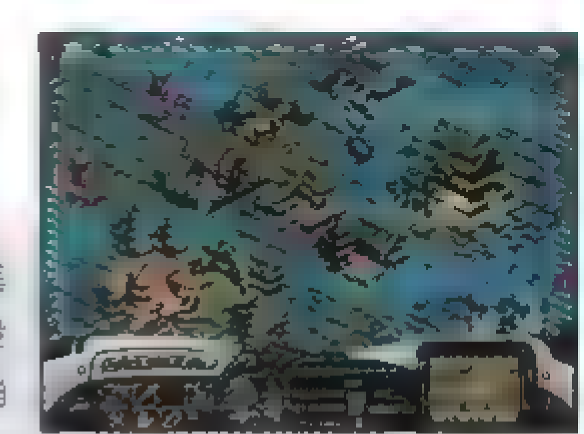
三國之星海風雲2

三種不同的遊戲模式

整個遊戲操作介面全部中文，人物、單位語音部分，這次請到專業廣播名人配音，全部中文音效，讓玩家對遊戲不再陌生難解，遊戲中也分為三種不同的遊戲模式：

任務模式

在《三國之星海風雲2》中，除了多人連線的必備功能不變外，還設計了可以單人進行的任務模式，一共設計了六個劇本，諸葛亮的「忠誠」任務、司馬懿「謀叛」計畫、諸葛瑾是「異教徒」？、曹丕的「復仇」、陸遜成立「新同盟」和關羽的「最終決戰」，故事結構相當完整、創新，不管你是老鳥或菜鳥，都要玩玩看。

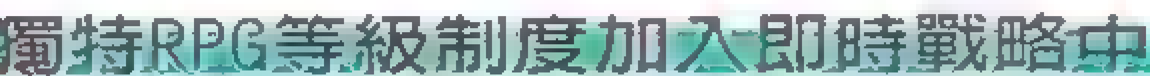


戰役模式

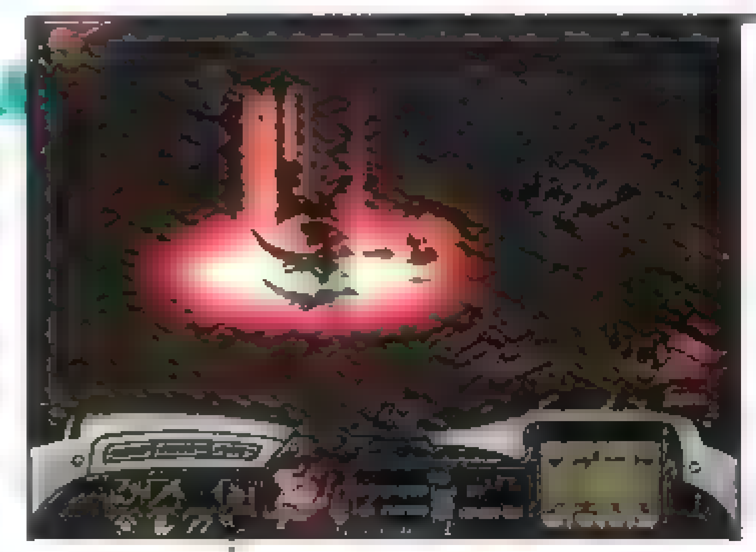
就如任務模式一樣，不過玩家所面臨的不再是小規模得任務，而是轟轟烈烈的大戰役，攸關國家的存亡，就要看你如何漂亮的打贏這一場聖戰。

多人連線模式

在韓國的官方網站ClashNet上提供了玩家進行連線，並有各式之聊天室，而且將可能會架設中文伺服器，對國內玩家來說，實在是一項好消息。在連線方式的部分，當然也支援LAN、TCP/IP和Modem來進行2~8人的連線對戰。



獨特RPG等級制度加入即時戰略中

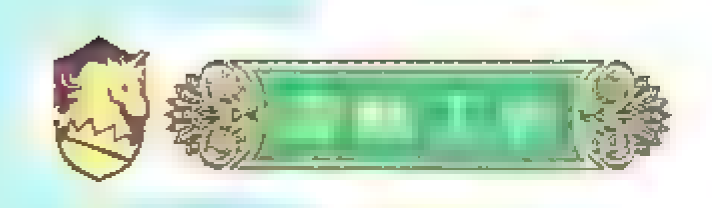


破除人海戰術迷思，在《三國之星海風雲2》裡也能讓你感受到一夫當關萬夫莫敵的悸動。在遊戲中，每一個玩家操縱的單位的都有等級，等級的高低在於該單位是否能夠持續的殺敵來累積等級，但是最重要的，還是不可以陣亡，只要陣亡，該單位的等級便消失，不會延續到其他的單位。同樣的一個兵種單位，除了玩家在建設中所增加的基本等級外，殺敵所產生的等級，也會造成不同的戰力，同樣兵種，等級越高越強。這樣的設定，讓玩家不會輕易的捨棄傷兵，因為傷兵在給予回復後，身上因殺敵所增加的等級，會讓該兵比新製造的單位強，再戰鬥時自然就多一分戰力。

前所未見的戰場商店



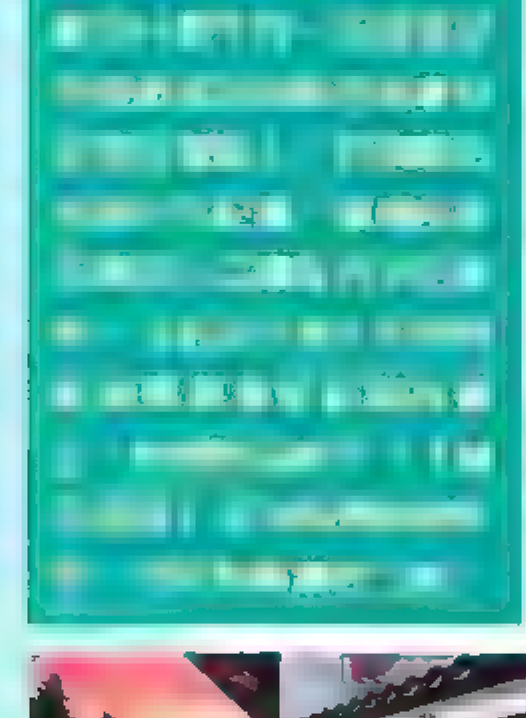
遊戲地圖中，有部分的地圖會有「戰場商店」，「戰場商店」是《三國之星海風雲2》這一款遊戲特有的，也讓遊戲更附加變化性，玩家所能玩到的也更多樣。戰場商店所販售的東西，所有的玩家不分國家都可以購買，販賣的物品有：像是赤兔馬、補血藥劑、更強大的武器…等，佔領的玩家將在戰鬥中取得極大優勢，所以「戰場商店」常常成為兵家必爭之地。



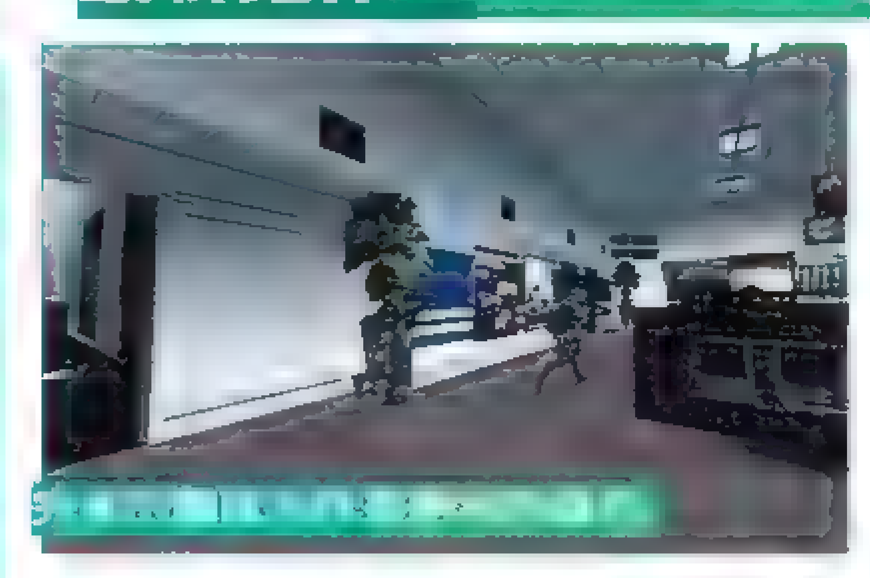
精兵悍將之諜海殺機
Rogue Spear Black Thorn





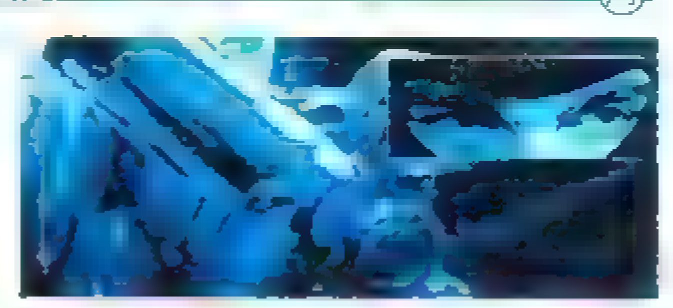


戰略大師—湯姆克蘭西最新鉅作



世界上有些喜歡模仿別人手法的殺手，但是從來沒有喜歡模仿別人的恐怖份子。然而，世界各地突然接二連三傳出恐怖份子的行動，而且與歷史上最慘無人道的一些事件極為相似。根據研判，幕後一定有個規模龐大的恐怖組織，正在偷偷興風作浪。

可怕的是，這個恐怖組織似乎是針對虹彩部隊而來的。他們的幾次行動中，顯示他們確實掌握了虹彩部隊的戰術與動態。虹彩部隊正一步一步掉進神秘組織的陷阱中，英勇的戰士們明知危機重重，仍得硬著頭皮應付永無止盡的恐怖行動，您能否帶領這些勇士完成任務呢？



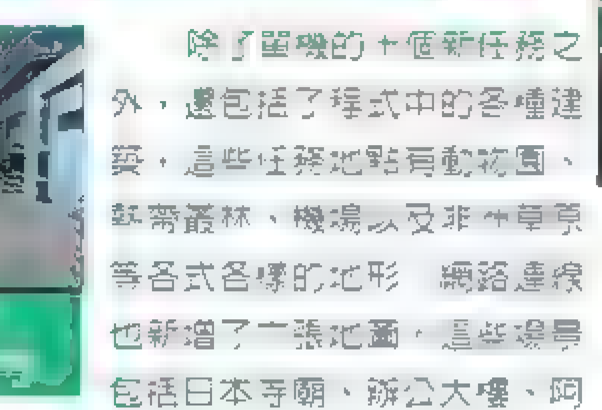
聚集全世界的虹彩部隊

很多玩家也許都還不知道，Ubi Soft為了旗下遊戲建立了一個網站ubi.com，剛剛在11月開始運作。在這個網站中，《諜海殺機》的玩家可以直接與世界各地的同好連線對戰，有了ubi.com的親和介面，您不需要千方百計尋找適合的伺服器與戰友，只要連上ubi.com，所有熱愛《諜海殺機》的玩家都在這裡等您。





加入全新的任務與裝備



除了單機的十個新任務之外，還包括了程式中的各種建築，這些任務地點有動物園、熱帶叢林、機場以及非洲草原等各式各樣的地形。網路連線也新增了三張地圖，這些場景包括日本寺廟、辦公大樓、阿拉斯加油田、恐怖份子基地以及城市街道等各種地形。

《諜海殺機》也增加了14種武器裝備。由於虹彩部隊的成員都是來自世界各國的菁英，所以他們採用的武器自然也包羅萬象。紐澤西警局採用的SIG P228手槍、火力強大的輕機槍Steyr TMP等等，都在《諜海殺機》中成為維護和平的利器。喜歡狙擊的玩家，這次更可以選擇Sig SSG3000這一支現代化的狙擊槍，體驗一下超長射程的威力。



配備精良的快速打擊部隊

恐怖份子有不是好惹的，這次《諜海殺機》中的恐怖份子除了常見的AK-47等步槍之外，也新增了GALIL ARM以及Valmet M82的兩種槍枝。不過，再強的武器，也要有戰技嫻熟的戰士才能發揮作用。要是無法依照環境選擇適當的配備、擬定周全的計劃，超強的神兵利器在敵人面前也會變成一團廢鐵。而為了讓連線的樂趣，《諜海殺機》的敵人AI也變得比以前強得多，光是依照既定的戰術，往往無法應付這些狡詐的敵人，隨機應變與團隊合作，更是完成任務的重要條件。



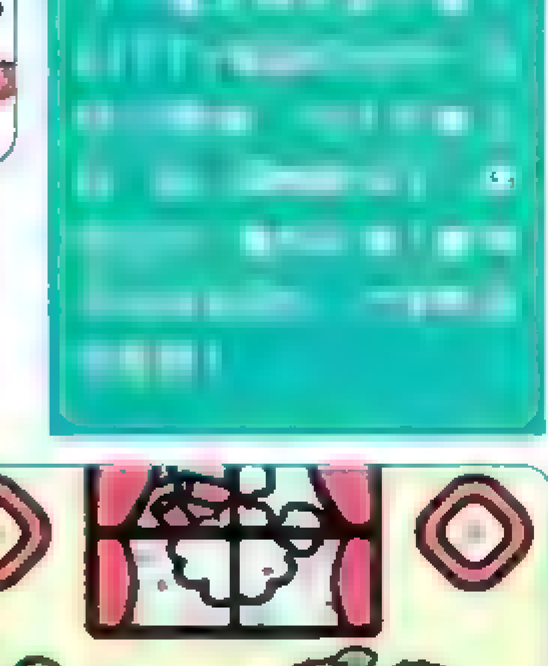


夢幻派對島

＊[illegible] ＊[illegible]
＊[illegible] 香港商智數 ＊[illegible]

遊戲中的主要成員，想當然一定是所有Kitty家族中所精挑細選出來的囉！遊戲中有幾個角色是可供玩家自由選擇，且都是耳熟能詳的喔！

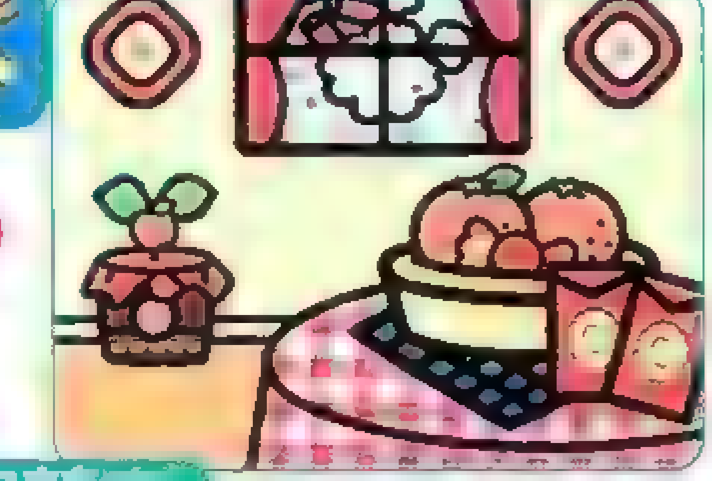




有以下角色：

凱蒂貓　HELLO KITTY
美樂蒂　MY MELODY
布丁狗　[illegible]
[illegible]　[illegible] NO [illegible]ICHI
大寶　MINNA NO TABO
酷企鵝　BAD BADTZ MARU

玩家可自由選擇一個所喜愛的角色來進行遊戲，這個可愛角色即將會是伴隨著玩家們到三大島上的國家完成任務的重要夥伴喔！



整個遊戲的版圖由三大島嶼所構成，分別為彩虹島、智慧島、和夢幻島，在每一個島上又分別擁有三個國家，每個國家中都會有一座具當地特色的建築物，而每一種建築物都代表一種種類的遊戲關卡，而更特別的是每一棟建築物還會有一位Kitty家族的可愛成員代表著呢！

彩虹島

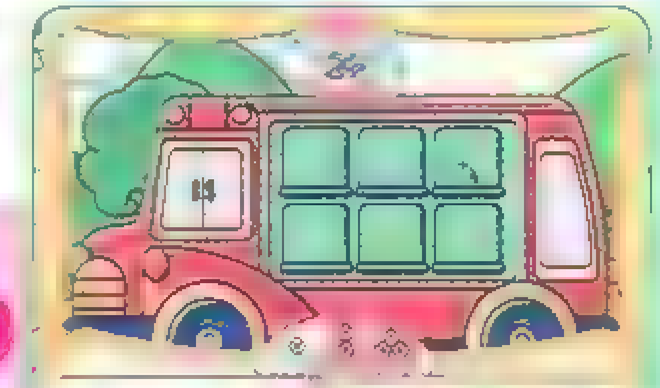
這是一個知性的島嶼。

彩虹島中的三個國家分別為俄羅斯、中國及日本。俄羅斯內的關卡主要是考驗玩家們即時反應的互動遊戲，諸如有著濃厚俄羅斯風味的益智問答和有趣的智力拼圖。中國內的關卡主要是考驗雙方互相合作的小遊戲，諸如有著中國傳統風味的風土人情問答和智力拼圖為主。日本內的關卡主要以小遊戲為主，諸如有著訓練玩家腦袋和心算速度的趣味數學問答題，更有日本傳統藝術文化風味的民情問答和致力拼圖。

●彩虹島的拼圖遊戲

智慧島

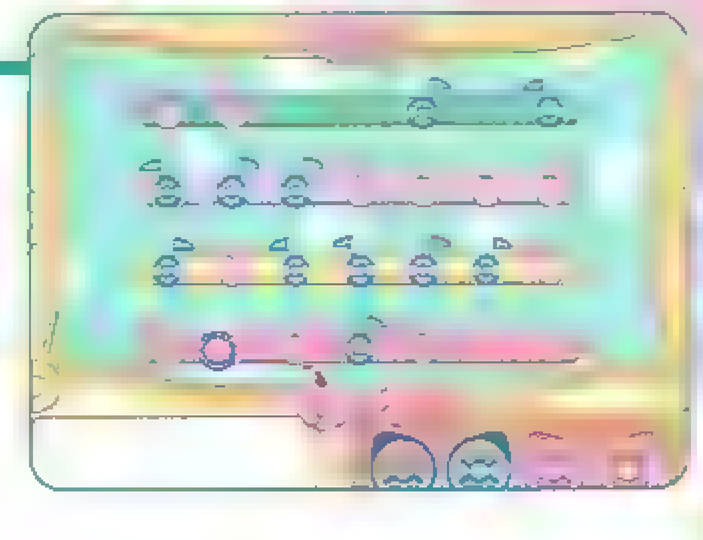
這是一個感性的島嶼。智慧島中的三個國家組成分別為埃及、夏威夷和韓國。埃及內的關卡是以互動遊戲、生活常識問答為主，圍繞著埃及的神秘歷史背景。夏威夷內的關卡以小遊戲及生活常識問答為主，充滿著夏威夷特有的熱情和溫暖的氣候。韓國內的關卡以小遊戲和趣味數學問答為主，在此可以更了解當地的生活習慣和風俗民情。

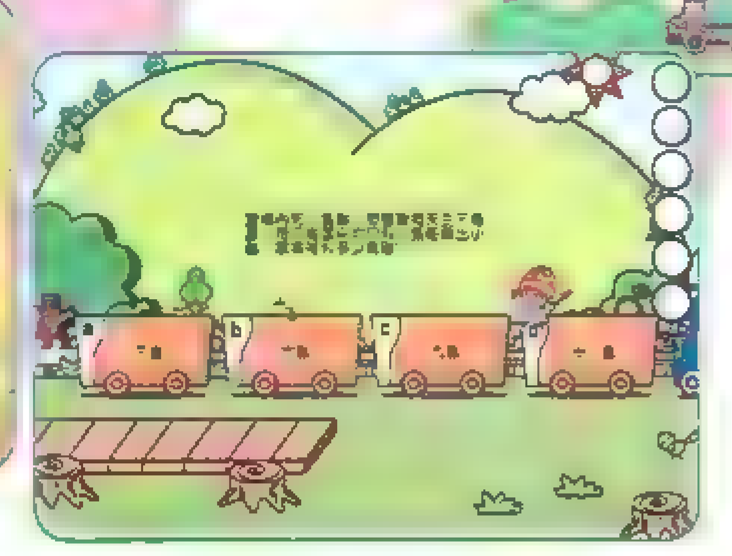


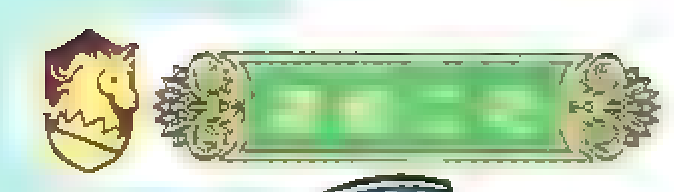
●其他的[illegible]

夢幻島

這是遊戲中最特別的島，在這個島上的國家將會是最充滿著濃濃童話色彩的地方，也是從未有人知的夢幻探險國度，將由知名度頗高的Dear Daniel來帶領玩家進行遊戲，是個頗令人有期待喜悅的地方，想像空間更大了。







奇蹟花園

預定推出日 未定



世界樹「伊格斯卓爾」

很久很久以前，在無盡的蒼穹中，矗立著巨大的世界之樹「伊格斯卓爾」，故事的舞台就發生在世界樹「巨葉」中的其中一瓣－「佛列卡大陸」，大陸上的居民－獸人過著與植物不可分離的生活。然而千年之前，一艘外來的飛芽船，改變了這一切…獸人們熱心的從飛芽船中救出倖存者，這些沒尾巴的「異鄉人」是來自另外一片「巨葉」，那個巨葉原本有著先進的文明，卻因異變枝斷葉焦，一切皆化為烏有，天真的獸人基於同情給了他們一塊土地落地生根，然而這些異鄉人藉著祖國殘留的知識，開始以驚人的速度在佛列卡大陸擴張，並和獸人的「植物信仰」產生



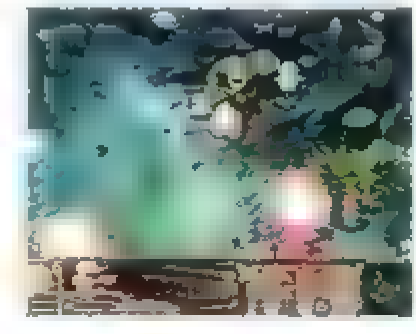
了激烈的衝突，當他們連根砍下獸人敬若神明的「剛格力爾神木」時，獸人們的憤怒瞬間爆發，戰爭終於爆發了…，而長期愛好和平的獸人終究落敗了，於是異鄉人以鐵與血，宣告了「侯爾國」的成立。

香料文明與術士的關係

由於戰爭而失去雨水的滋潤，佛列卡大陸陷入可怕的乾旱中，這時全國對植物使用最有經驗的長老們，研究出能將大海的鹽水轉換成淡水的神奇樹種。由於這奇特的法術需要用到大量植物提煉的「香料」，香料文明就此展開，擅長香料的人，人們尊稱為「術士」，但香料術成為侯爾國的皇家私有秘傳知識，這秘術由一個名為「法雅」的術士組織統籌管理。法雅把洩漏知識的人關入大牢，就算人民因瘟疫死傷無數，術士卻被下命不得幫助。終於有一群精研醫療香料術的術士看不下去了，毅然脫離法雅，並成立了「殉道會」，挽責貧病的孤兒病童，將香料術深植民間，術士就此分裂成官方、民間兩派，而彼此仇視、互不往來。

白樺之家的誕生

由於連年的爭戰，戰爭末期的侯爾國節節敗退，已呈現了疲態。慘無人道的戰爭產生了無數孤苦伶仃的孤兒，身為侯爾國家樑柱的民間術士集團「梅西雅殉道會」號召各地之術士，在荒蕪的莊園中收養教育孤兒，重建地方，並培育下一代，成為國家的新希望，由於莊園門口皆有一白樺之樹枝，故人們通稱為「白樺之家」。《奇蹟花園》的故事，就由一個既偏僻又不起眼的「白樺莊園」開始…







蜘蛛人

由Marvel Comics出版的蜘蛛人，可說是美國家喻戶曉的漫畫角色，也是美式漫畫中最具代表性的作品之一。故事中的蜘蛛人，平常是個普通的報社記者；但是只要有任何危機，他就會變身成為蜘蛛人，戰勝邪惡組織、維護世界和平。蜘蛛人的主要武器，就是從身上射出的蜘蛛網。蜘蛛網不但可以用來攻擊敵人，也可以作為支撐蜘蛛人的工具。



故事簡介

西元2000年的科技博覽會中，奧圖．奧克塔維士博士站上了講台。在許多人的記憶中，奧圖博士就是那個邪惡的章魚博士，但那已經是過去的往事了，現在這位善良的奧圖博士已經改過自新。就在奧圖博士驕傲地對全世界發表他的研究成果時，每日前鋒報的攝影記者彼得．帕克露出了不以為然的表情。

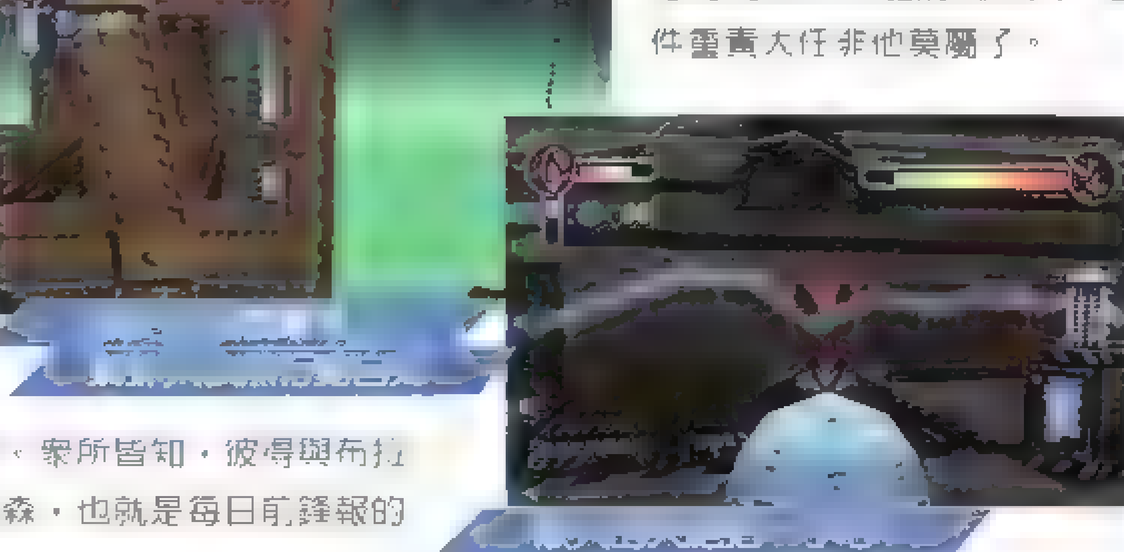


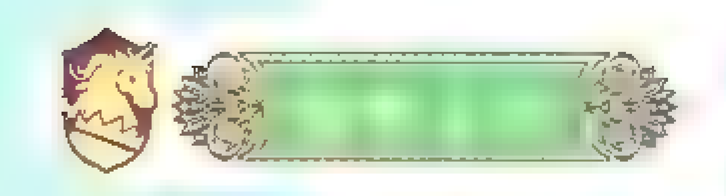


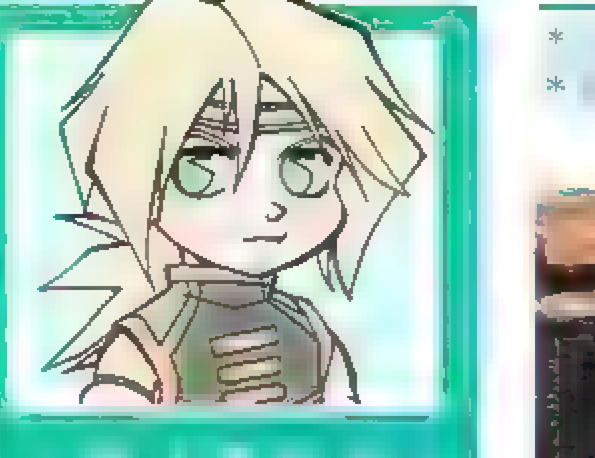
這就是布拉克，蜘蛛人最難纏的敵人

彼得．帕克的另外一個身分，就是世界知名的蜘蛛人。蜘蛛人彼得挺身對抗奧圖博士的次數，多到連他自己都不記得。現在，他只知道奧圖博士必定另有陰謀，所以他在一旁靜靜地注意著，等著奧圖博士露出馬腳。在觀眾當中，艾迪．布拉克也靜靜地站在一旁。布拉克是彼得在公事上的競爭對手，但實際上他的另外一個身分是可怕的毒人。毒人令全紐約市民膽戰心驚，也是蜘蛛人最難纏的對手。他一直處心積慮，想獲得能勝過蜘蛛人的力量。

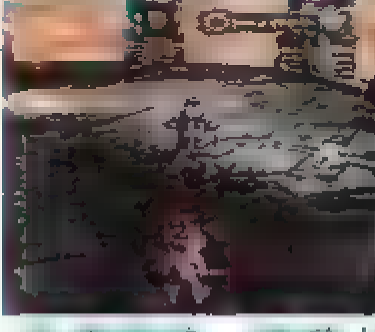
突然間，從後台傳來一陣巨響。警衛被擊昏在地，接著，出現了一位想要搶走奧圖博士研究成果的不速之客。隨著這位不速之客在燈光下現身，彼得突然心中一凜，那是蜘蛛人。整個博覽會場一片混亂，蜘蛛人不是代表善良正義的嗎？震驚之餘，奧圖博士與彼得一起注視著蜘蛛人，也許他只是穿了同樣的衣服，想偷走奧圖博士的研究成果，而這樣的事件，正是布拉克最喜歡的新聞。眾所皆知，彼得與布拉克的上司傑米森，也就是每日前鋒報的總編，恨透了蜘蛛人，只想看到蜘蛛人入獄。有了布拉克剛剛拍下的照片，蜘蛛人罪證確鑿。為了洗清自己的罪嫌，也為了揭發這件陰謀，彼得必須找出幕後主使，看看是誰妄想嫁禍給真正的蜘蛛人。這件任務非常困難，但是身為無所不能的蜘蛛人，這件重責大任非他莫屬了。





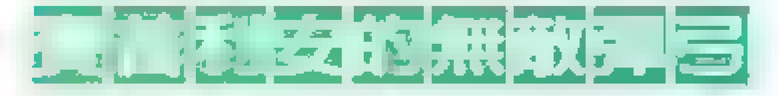


雙面撒旦



這隻怪物，實際上是孤兒院的同伴

調皮的賽普利安(Cyprien)，是個可憐的男孩，在他八歲生日那天，雙親因為意外而雙雙過世，賽普利安也因而被送進了一所孤兒院，孤兒院裡其他的孩子們，為賽普利安舉辦了一場驚喜的生日舞會，但是賽普利安想起了去年此時的悲慘往事，憤而離去，幾秒鐘之後，他剛剛離開的房間內突然傳出了巨大的爆炸聲，並且出現了一隻長了巨大觸手的怪物，到處攻擊驚慌失措的孩子……。



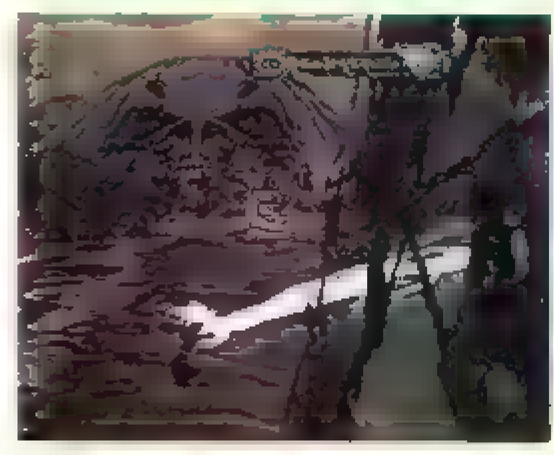
賽普利安的無敵彈弓

進入遊戲之後，賽普利安手中拿著一柄彈弓，而這也是他最重要的武器，您可以從第三人稱視角來發射彈弓，也可以切換到第一人稱視角，讓彈弓精準地命中敵人。兩種操作方式各有優缺點，第一人稱視角可以讓您精確瞄準敵人，也可以對皮比較厚的怪物連續攻擊，但是您也看不到賽普利安的背面與側面，很容易被怪物從背後偷襲；第三人稱視角則剛好相反，您可以清楚地看到賽普利安附近的狀況，但是不容易讓彈弓命中敵人



運用彈弓，甚至可以攻擊遠處的目標

超級賽普利安



超級賽普利安的閃電攻擊

遊戲中的關卡設計有許多巧思，關鍵物品經常會放在可望而不可及之處，您要多花點心思，才能找出過關斬將的方式，雖然仍不免要讓賽普利安到處跳來跳去，但是並不會刁難玩家，而且他們還把關卡設計得更有趣，像在關卡各處的角落中還藏有許多寶物，給心細的玩家作為獎勵，讓遊戲不再是單純的打怪物、跳房子，而在遊戲中的每個關卡，都有一位魔王把守，這些魔王全部都是賽普利安在孤兒院的夥伴，打倒這些夥伴之後，才能幫助他們脫離這個賽普利安所幻想的世界

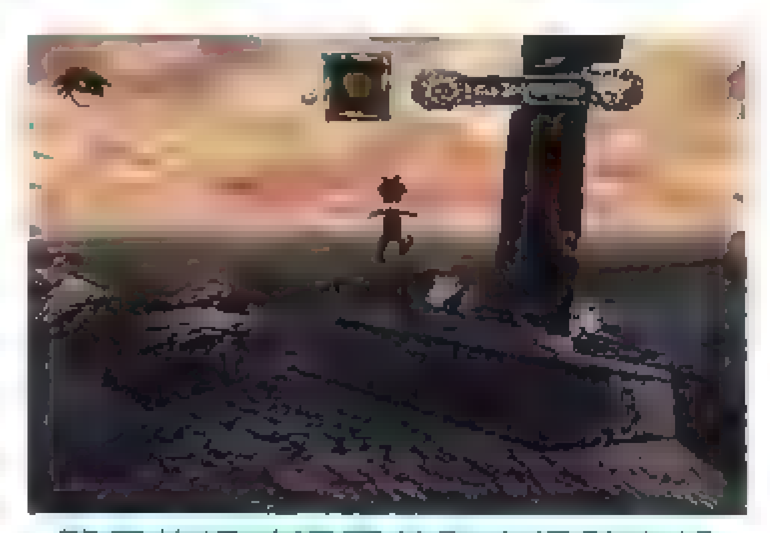


這就是超級賽普利安，髮型十分勁爆

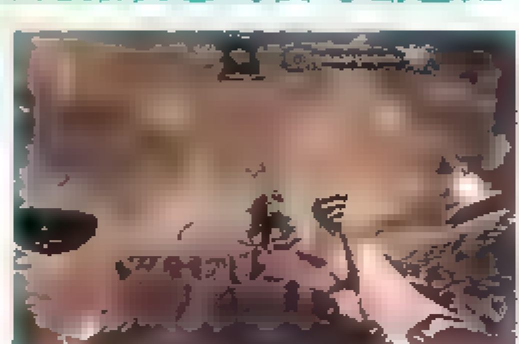
遊戲中的關卡設計有許多巧思，關鍵物品經常會放在可望而不可及之處，您要多花點心思，才能找出過關斬將的方式，雖然仍不免要讓賽普利安到處跳來跳去，但是並不會刁難玩家，而且他們還把關卡設計得更有趣，像在關卡各處的角落中還藏有許多寶物，給心細的玩家作為獎勵，讓遊戲不再是單純的打怪物、跳房子，而在遊戲中的每個關卡，都有一位魔王把守，這些魔王全部都是賽普利安在孤兒院的夥伴，打倒這些夥伴之後，才能幫助他們脫離這個賽普利安所幻想的世界。

跳躍場景自然少不了，但是不至於太刁難

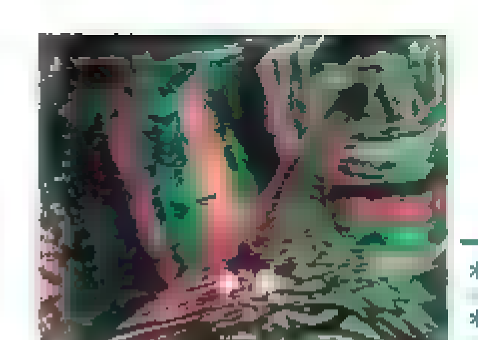




簡易的操控讓賽普利安行動自如

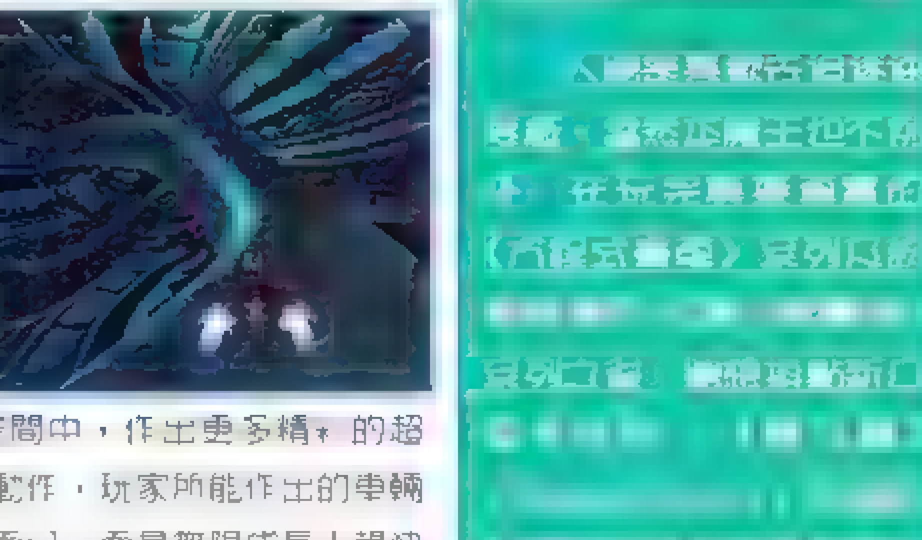


面對魔王時，利用地形非常重要



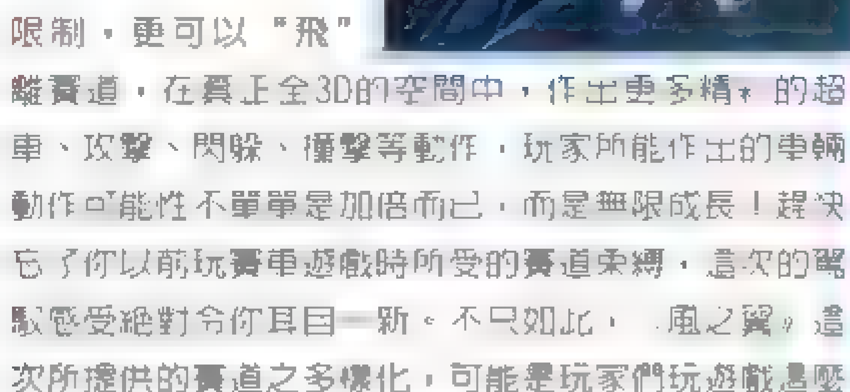
風之翼

MegaRace3



《風之翼》這次最大的特點之一是在它跳脫舊有的"賽車"常理，玩家們所駕駛的飛行艇將不受賽道限制，更可以"飛"離賽道，在真正全3D的空間中，作出更多精彩的超車、攻擊、閃躲、僵擊等動作，玩家所能作出的車輛動作可能性不單單是加倍而已，而是無限成長！趕快忘了你以前玩賽車遊戲時所受的賽道束縛，這次的駕駛感受絕對令你耳目一新。不只如此，《風之翼》這次所提供的賽道之多樣化，可能是玩家們玩遊戲這麼久第一次體驗過。任意扭曲的異空間通道、在大樓間穿梭的高架道路、水中隧道、有如巨大異形體內的食道、到處閃爍著奇幻色彩的水晶地洞等千奇百怪共30多個賽道，保證絕對滿足所有喜歡賽車遊戲的玩家，提供一個永遠難忘的競速傳說！







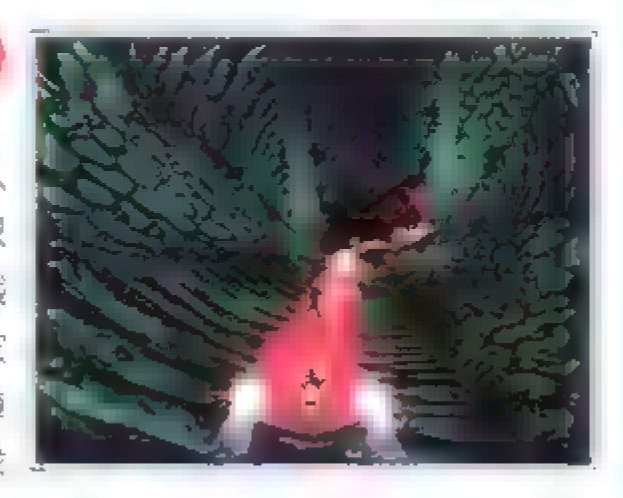




再來要說到許多玩家最挑剔的車輛部份，這點《風之翼》當然也絕不馬虎，遊戲中有10多台造型、性能各異的"超未來飛行艇"。不但外觀都各具特色，所提供的駕駛樂趣也全然不同，可符合各玩家對車輛的不同要求。另外，這些飛行艇還擁有超強的「變形」功能，每一台都有「攻擊」、「防禦」、「高速」三段變化模式，玩家在競賽過程中，可以依照路段和對手反應的不同作出相對的變化，務求最後勝利！也正因為有了這三種變化功能，使得此遊戲的耐玩性大幅增加，對付不同對手在不同路段有不同戰法，這才是真正賽車高手的境界！當然，就像一般賽車遊戲，《風之翼》中每部飛行艇的細部設定都可以微調，甚至還能昇級！玩家除了可依每場比賽的賽道特性最佳化自己的愛車，更可以利用獎金購買新的零組件，加強自己的護盾、裝甲、引擎等部位，甚至強力雷射、飛彈等武器。要記住，《風之翼》不但是個優異的3D競速遊戲，更是個出色的第一人稱飛行艇對戰遊戲！

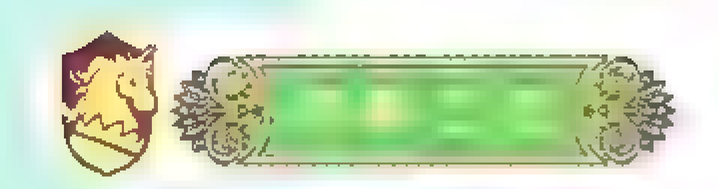






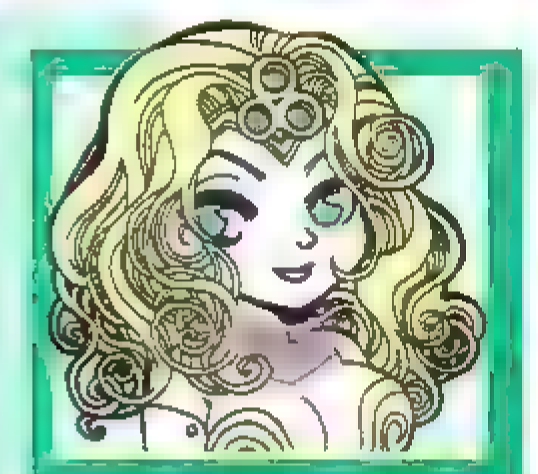
《風之翼》支援網路對戰連線功能，也為多人連線模式創造了許多驚人的新玩法。像是一般只會出現在《雷神之鎚》、《赤色戰線》等射擊遊戲中的"搶旗子"模式，《風之翼》中也有！玩家可和朋友分成不同車隊，進行一場轟轟烈烈的車隊大亂鬥！當然啦，不只"搶旗子"，像是"車隊合作競速"模式，讓玩家和隊友互相掩護，阻擾對手以成為第一個殺過終點的人。還有"一對一死鬥"模式，讓2個玩家以時速300公里單挑，對決到死方休！





神魔決～千年之約

預定推出日 11月



熱情的人生！浪漫的時代！

讓我們把時間的轉輪撥回到西元一千年那個時候，故事開始在地中海沿岸的幾個國家，包括斯巴達、馬錫尼、雅典、巴比倫、埃及等，這裡的人民淳樸實在，但民風卻十分封閉，所有的組織皆以教會為信仰依歸，唯教會教義是從，教會不但是他們的精神象徵，更將保護他們的人身安全。

故事的起源是從主角見習騎士唐納德參加一場比武大賽開始，很倒楣的捲入了鄰國女皇被擄與山賊異變的事件，又深入迷宮難爹的幫人尋找千萬年前的秘密，還拋開世俗成見與亦正亦邪的暗黑魔法師及早熟聰慧的朋友結伴同行，並搭救由中國流浪而來的突厥人，在這些純幫忙、不收錢的試煉中，他會發現一個企圖顛覆教會的組織：沙利葉之光，並了解這個世界發生這麼多怪事的原因。



在戰鬥時可使用物品，隊員之間也可互相交換物品，但在戰鬥前必須先將物品或藥品裝備好



每個城鎮所販賣的東西都不太一樣，數量也不盡相同

刺激的戰鬥！豐富的冒險！

遊戲以章回來分割劇情，每章回將會出現對話劇情部份及穿插重要的戰役。主角與NPC之間的對話，將會開啟新的劇情，隨著劇情的開展，玩家也將和伙伴們游走在各個中世紀歐洲式場景，不管是城堡宮廷、鄉村小鎮或魔法學園皆各有獨特的風貌。

戰鬥部份則是以戰棋式移動及實時回合系統的方式進行，以參戰人員行動之敏捷度去決定出擊的先後順序，動作快的不但可以多攻擊幾次，更可以利用對方正在施法的唸咒時間時將其一擊必殺，戰鬥中富有許多可以運用的技巧與大型魔法，魔法還可選擇施展強度，提高或降低會相對影響施放魔法時所消耗的魔力、唸咒時間及攻擊效果，玩家你可以在不同的增強百分比間衡量自己的需要與評估對手的能力，做消耗最少、效能最大的攻擊。

除了一般攻擊，還可以在戰意到達一定條件時使出必殺技、合體技、奧義等絕招，以交錯搭配戰術來克敵致勝，此外，玩家還可以召喚風、火、水、聖等不同系統的精靈進入戰場，成為你的隊員來增加戰鬥的勝算，這些精靈的能力強大，玩家要有相當的能力才可以掌控他們，做最有效的攻擊。為了增加遊戲的刺激性，特別設置了獎勵制度，在完成戰鬥條件後會依據完成時間及己方角色的損害程度而獲得不同的評級，不同評級將會獲得不同的獎勵，讓遊戲進行得更順暢。





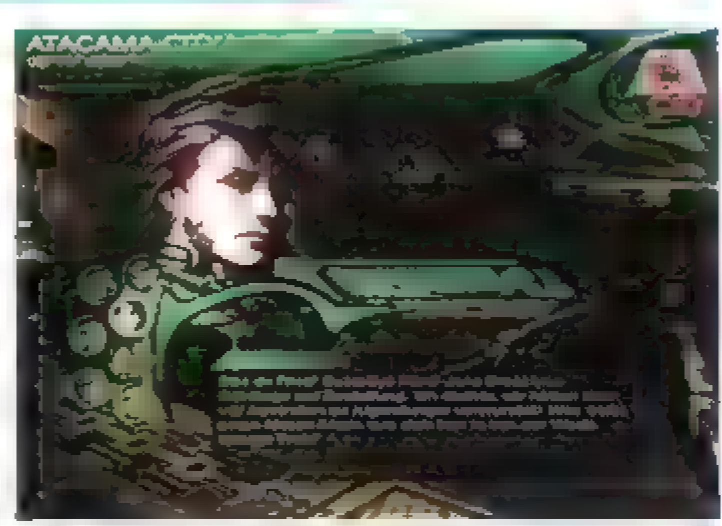


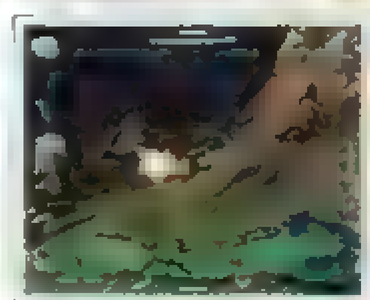


怒海潛將 AquaNox

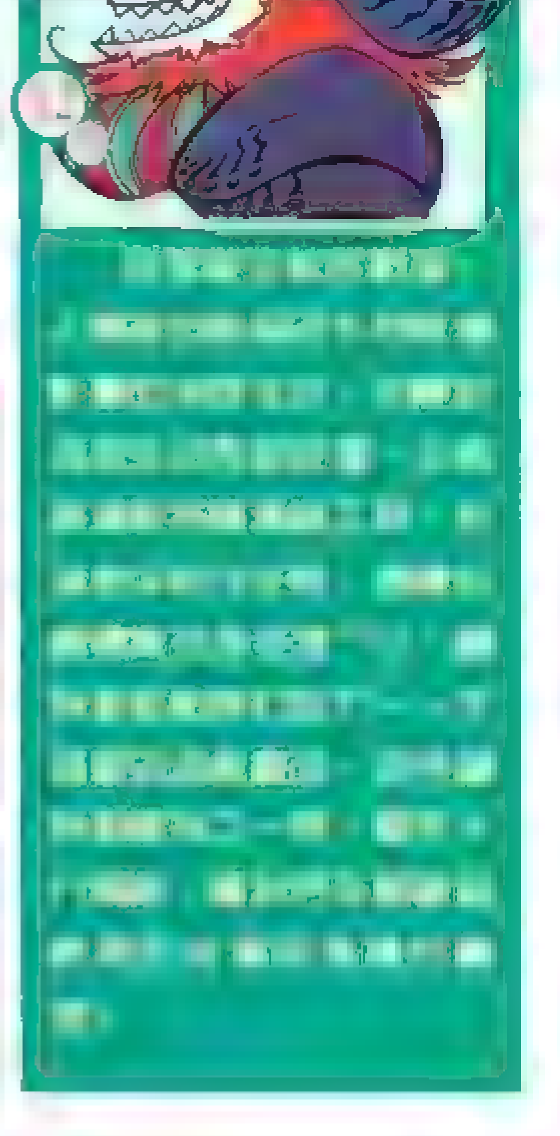
GeForce 3的極限表現

比款遊戲的引擎－「Krass 3D引擎」，能充分發揮 GeForce 3 GPU的新技術，甚至讓GeForce 3的開發者nvidia想藉由《怒海潛將》來向世界展示他們新作品的視頻晶片技術。有了這樣的引擎，設計者就可進行各種技術要求的設計，例如 削減記憶體的結構，減少組成畫面的某些細節等。總之，它能使遊戲變得盡善盡美 遊戲通過新技術的結合，整個畫面看起來像真的 樣。你可以見自然消退的水面光、到植物迎風飄動的樣子，生物在岩石表面爬行的情景，當你在珊瑚上走過的時候，還能看到將它踩斷的畫面。將水下世界變得更有真實感。角色在海底中的動作設計都比任何一款同類型遊戲出色。作為一款電腦遊戲，能達到這樣高的畫面效果，足以讓任何層面的玩家都心滿意足。

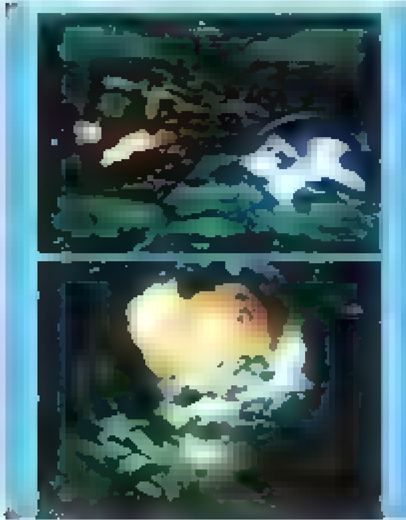




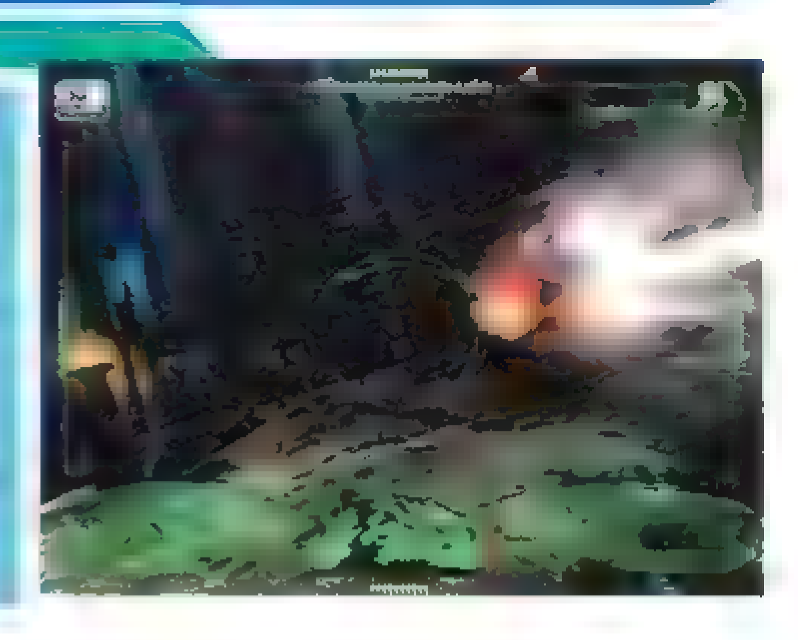




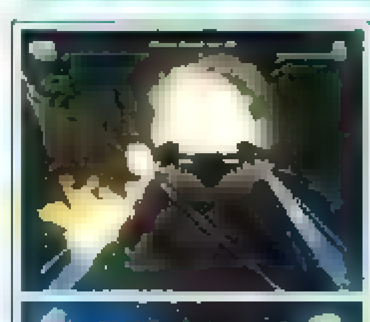
類似太空射擊遊戲的操作

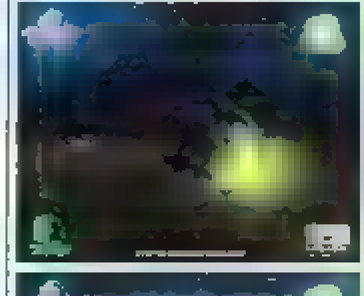


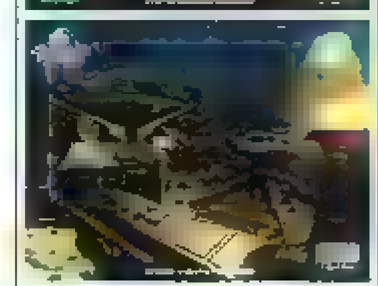
《怒海潛將》借鑒了《銀河飛將》等具有逼真故事情節的太空射擊遊戲的經驗，玩家將控制各種未來式潛艇，它的轉彎與太空中的戰機同樣靈巧。操作中圓形迴轉的動作很靈敏。敵人的攻擊通常由攻擊潛艇、戰艦和海底車輛組成不同型態、潛艇轉彎的能力及鐳射電漿炮的火力可以輕鬆擊毀敵方輕防護的戰鬥單位。此外，潛艇還配備了強力魚雷來對付更大的目標，螢幕底端的聲納地圖也相當體貼的顯示出附近的地形及敵方及己方單位。



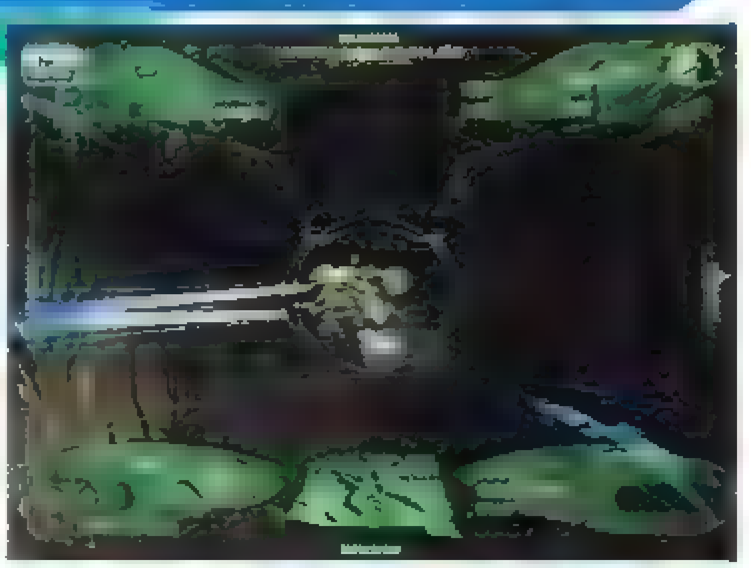
海底下的種種任務等玩家去執行







遊戲中，總共可負責執行30個以上的任務，不過隨著遊戲的發展，你將可以駕駛40多種不同交通工具，而且可以在戰鬥中見到數十種敵人，包括 些人類自己製造的敵人，就是因軍事試驗在海底復蘇的生物。除了要對付有各種奇形怪狀的海底怪獸外，玩家在冒險中，將會通過 些險峻的峽谷、錯綜複雜的洞穴、海底都市、以及其他多變的3D景色。此外，主角將會玩家還要遭遇到古代有精神能力的原生人、反叛的戰士、巨大的烏賊和數種其他的海中生物等等而且海中還有另 個水底帝國Sub Culture要對抗呢。除了極具魅力的單人劇情，《怒海潛將》亦支援多人連線模式，可支援到8人同時連線對戰，包括死亡競賽（deathmatch）和團隊合作的模式。









童話狗仔隊



預定推出日 12月

除了爆笑對話、無厘頭的劇情外加上傳統大富翁的基本要素之外，《童話狗仔隊》最重要的創新就是加入了冒險解謎的任務，童話島上住了許許多多你所熟悉但個性卻大不相同的角色，如機車的白腿公主、花癡的黑姑娘、好色的青蛙王子、酷愛皮蛋丘的阿里疤疤、溫柔解意的巫婆等等，如果能順利幫助他們完成心願，就可以獲得金銀財寶等獎賞和最重要的勳章，收集到足夠的勳章才能到祭壇上呼喚童話大王，贏得遊戲。在整個遊戲中共有近七十項道具，可以幫助你完成任務、打擊敵人、招財進寶、橫衝直撞、無惡不作、玉石俱焚（喂……）。大部份的道具都可以在商店中買到，不過有些比較特殊的就得向居民要，或是去找寶箱囉。當然任務有的十分簡單，有的卻要你絞盡腦汁，越困難的任務你能獲得的報酬也就越豐厚喔！



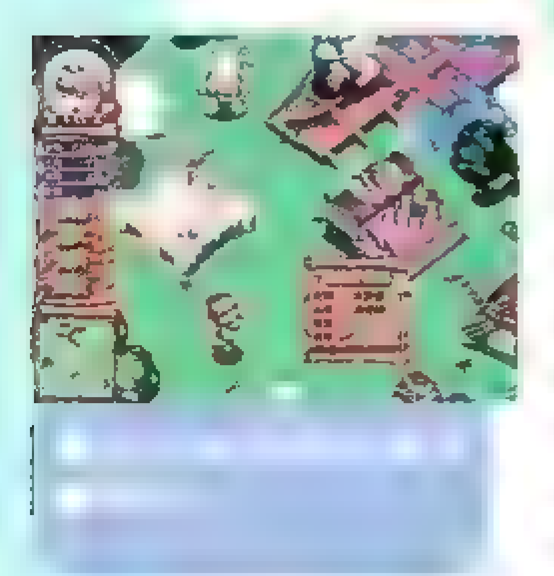


都是你熟悉的角色

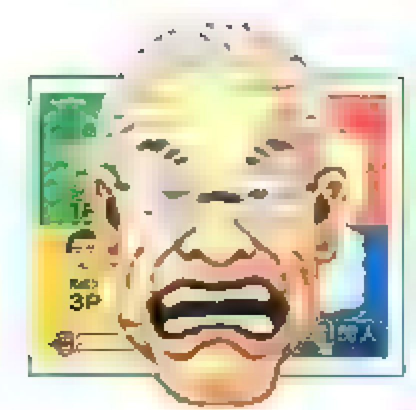
在《童話狗仔隊》中賺錢最有效的方法當然就是蓋農莊收租金囉，和一般大富翁一樣，農莊可以加蓋，越高級的農莊可以收取的租金也越多。不過我們另外增添了「土產」的設計，每位主角的農莊都會生產不同種類的土產，土產的主要用途有三，分別是每回合肚子餓的時候要吃、拿去市場賣錢和獻給童話大王。在順利獲得三十個勳章見到童話大王之後，他會要求你獻上祭品三十個土產，要是拿不出來的話……嘿嘿嘿



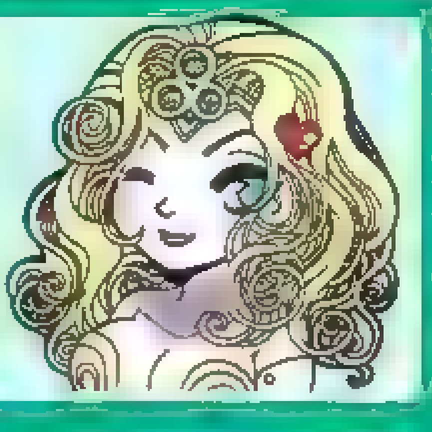
「天有不測風雲，人有旦夕禍福」，在童話島上冒險，當然也有可能會遇到一些突發狀況囉，比方說四處搜尋獵物的食人魔、地上的陷阱、狗屎，還有路邊的寶箱等等；除此之外如果你到了國王的城堡、四十大盜的山洞、仙女的海底龍宮等地，還會有意想不到的爆笑遊戲喔。而充滿正義感的警察悲悲和可愛動人的小護士則在童話島上到處巡邏，負責把歹徒關進監牢，把傷患送進醫院，許許多多的驚喜等你去發掘！







瘋狂政治麻將





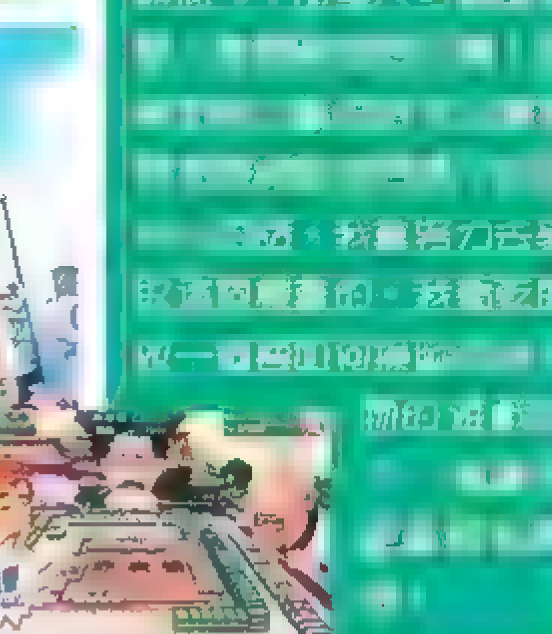




知名的政治菁英

在「瘋狂政治麻將」裡，我們在台灣各大黨派中挑選出「陳水扁」、「呂秀蓮」、「謝長廷」、「張俊雄」、「李登輝」、「黃義交」、「連戰」、「馬英九」、「宋楚瑜」、「張昭雄」、「李慶華」、「謝啟大」等等台灣政治界的十二位菁英中的菁英，竭盡所能地希望盡量做到選角公平公正的原則！同時，我們長達數年以來蒐集來自各大新聞媒體的報導與錄影帶中做參考，挑選出最恰當的角度與表情，將這些人物的表情鉅細靡遺的盡數收錄在遊戲中，其逼真且令人發噱的樣子，絕對讓玩家一眼認出爆笑不已！讓玩家知道，原來這些政治人物可以是這樣子可愛容易親近的！





靈活度高的設定

玩家都知道，台灣麻將的規則是很活的。因應這個需求，「瘋狂政治麻將」在這裡也特地開放了許多規則玩法與條件，讓玩家可以自行調整。同時，我們也支援十三張麻將的規則，讓喜歡遵守十三張規則的朋友可以自行加入遵守！

▲遊戲支援十三張麻將的規則

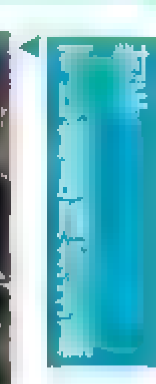
極其貼心的設計

什麼？怕玩遊戲人家發現？放心！「瘋狂政治麻將」為了因應這種可能性，特地為大家設計了一個「老X來了！」按鈕！無論是「老闆」、「老師」、「老公」、「老婆」、「老爸」、「老媽」、「老同學」、「老鄰居」……等等的閒雜人等一靠近，玩家就可以立刻按下這個按鈕把遊戲縮小！放心，我們也都是一群熟讀「呆伯特法則」的人，當然也知道「竊取XX資源，創造優質生活」的真義！哈哈！千萬不要讓人家知道喔！



支援各種的連線



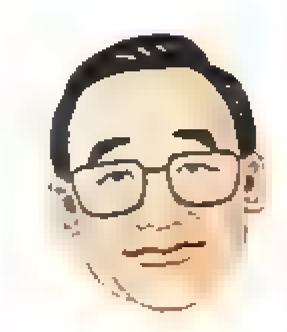


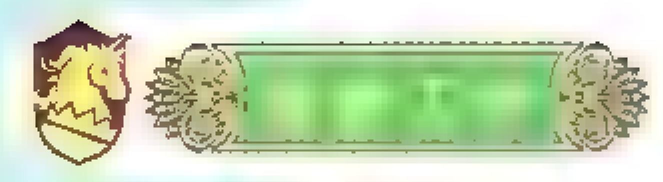
「瘋狂政治麻將」同時也支援個人、學校或公司內部網路連線（LAN）！讓玩家隨時可以抓對好好品嚐一次快樂的時光！除了之外，還破天荒的支援了網際網路（INTERNET）的支援！只要有固定的IP位置，每位玩家甚至可以把自己家裡當成一部伺服器，開一桌麻將讓住居世界各地的其他玩家篏入！讓三缺一找不到「腳」造成遺憾的時代永遠的過去！



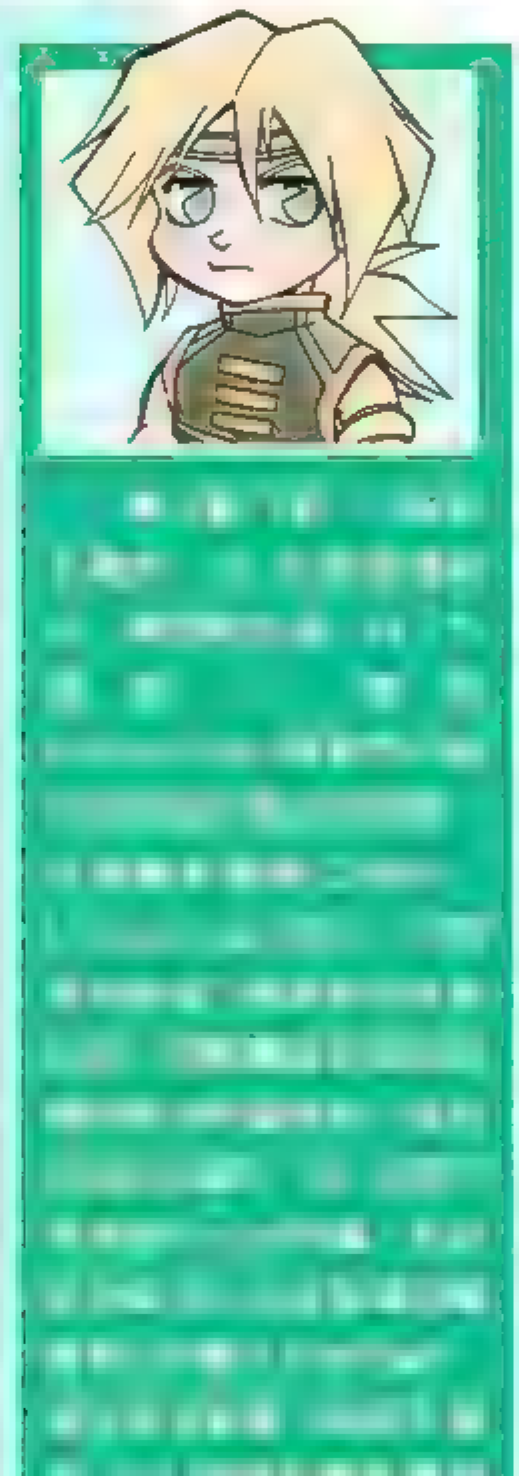








超級卡曼契

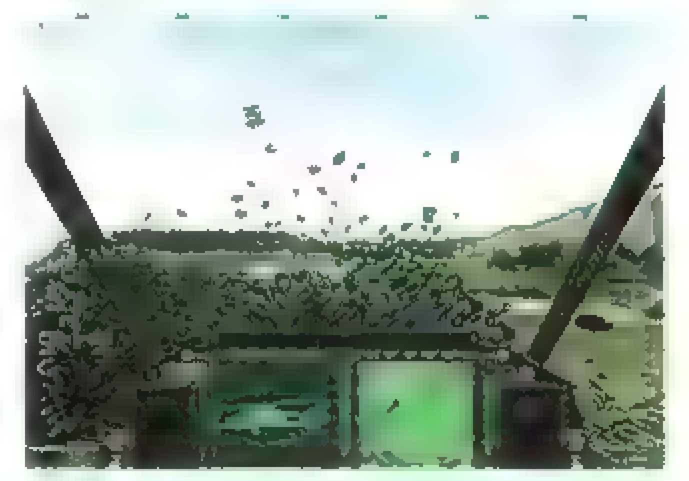




起飛時清晰可見的水上波紋

《超級卡曼契 4》仍然保持了前集作品的特色，並且結合戰鬥模擬及動作遊戲的要素。控制方式的彈性是最關鍵的一點，《超級卡曼契 4》仍然保留先前作品的遊戲性，透過以滑鼠控制視野的界面，使它更容易使用。玩者可以選擇用射擊遊戲的方式來進行遊戲，用ASWD鍵控制直昇機的移動，用滑鼠來瞄準及射擊，因此新玩者可以很快上手，遊戲中也支援多種搖桿、節流閥和踏板裝置。

在新技術的威力之下，畫面有了更大的進步。由於《超級卡曼契 4》的作戰區域很廣，濃密的森林、海景、都市區域、極地地形、以及開闊的海面，所有的環境都可以和玩者互動，直昇機的螺旋槳會對陸地和水面造成驚人的影響。就是當你飛近海面時，會看到海水被螺旋翼向外吹開的樣子，而且直昇機底下會揚起一片水霧。當你飛近地面時，也會看到灰塵飛起，而若是你飛近樹木或草地，則會看到它們來回搖動。發射不同的武器也會對地形造成不同的效果。



揚起的樹葉，預告著坦克車的末日



最強的火力支援直昇機

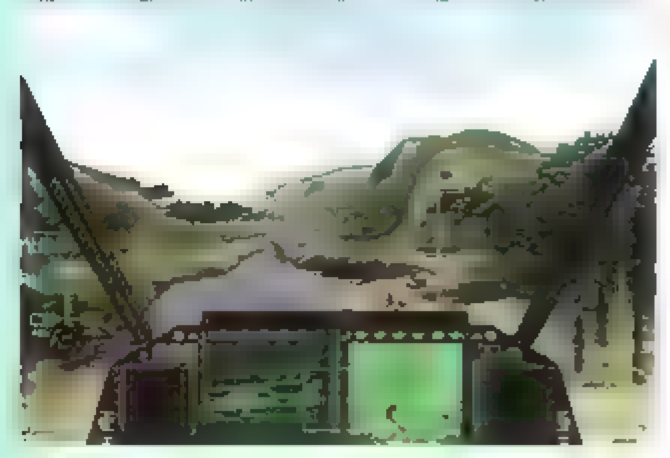
《超級卡曼契 4》的武器系統包括Hydra-70火箭，AGM-114地獄火反坦克飛彈，刺針路（Stinger）空對空飛彈，以及強大的XM301 20mm機砲，用來消滅敵人的載具及部隊，而且在某些任務中還提供呼叫砲兵支援的功能。

玩家在遊戲中要面對的敵人包括坦克、驅逐艦、裝備刺針飛彈的地面部隊、快艇、噴射機、直昇機等等。敵方的直昇機會利用地面部隊的掩護，以便偷襲你。地面部隊雖然似乎不會對直昇機造成什麼破壞，但是由於配備了刺針飛彈，使得直昇機飛行員面對新一層次的危險，也因此而提高了遊戲的真實性。



超級卡曼契又號稱坦克殺手

《超級卡曼契 4》在遊戲的內定功能中，玩者可以透過Novaworld，在網際網路上和十六名玩者一同進行遊戲，玩者可以進行合作，死亡對決及分隊競賽，同時也可以透過區域網路玩遊戲。在遊戲中提供的任務類型也相當多，從較傳統的「搜索及消滅」任務開始，諸如偵察，保護部隊及特殊任務等等。玩者將為向前推進的裝甲車提供掩護，偵察敵人的陣地，為外交人員撤退提供掩護，攻擊航空母艦，支援護衛外交官、敵島的軍事作戰的任務，包括攻擊空母，以及為三角洲部隊提供支援。目前預定設計二個不同的會戰，每個會戰由三至五個任務組成。



讓愛與夢想起飛吧～



國際足盟大賽2002
FIFA Football 2002



一次收錄最新的球員和球隊資料

《FIFA 2002》為了滿足各聯賽的足球的愛好者，特別在本遊戲中一次收錄世界足盟的各個登記的聯賽資料－這些資料包括了16個聯盟資料（如英國超聯及德國、法國、美國等地的甲級聯賽。），及其內著名的125場世界大賽、超過450支球隊的全部球員球隊資料；而這些資料全都是經由世界足盟協會官方資料提供和認證授權；資料的完整和豐富性，絕對是其他足球遊戲無可比擬的。

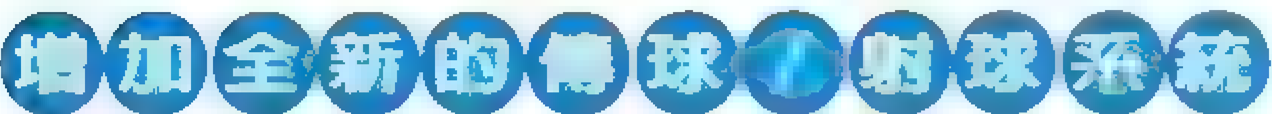


球員球隊創造中心讓玩家自由創作

《FIFA 2002》另外還提供了"球員球隊創造中心"的功能，從基本的命名到球員的能力、外觀和屬性等資料都能夠透過本遊戲所提供的方便簡單的編輯工具來創造，甚至你還利用這些自創球員組成一支球隊，選定欲參與之聯盟等。正式成軍後，你也能在任何遊戲模式中，盡情的使用這支專屬您的球賽隊伍。

獨一無二的世界杯認證檢定模式

《FIFA 2002》獨家擁有足球賽事中最高榮耀的世界杯認證檢定（FIFA World Cup Qualification）模式，在這個模式之下，你可以從四個國家聯盟中選擇一支國家代表隊，並完全依循著2002年FIFA世界杯在日本與韓國進行的認證檢定資格取得賽開始，讓你一路體會一支球隊的全程賽事和榮辱生涯；除此之外，遊戲也提供了三種難度選擇，在對上專家模式時，就會在對手球員的屬性上增加屬性之外，電腦球員的AI也會隨之提升，玩家將能明顯的感覺到比一般PC足球更擬人化的對抗，而不是呆板無變化的電腦對手。



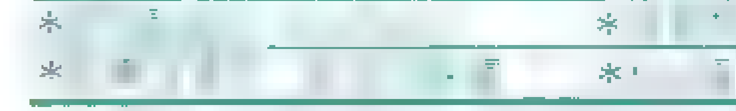
增加全新的傳球/射球系統

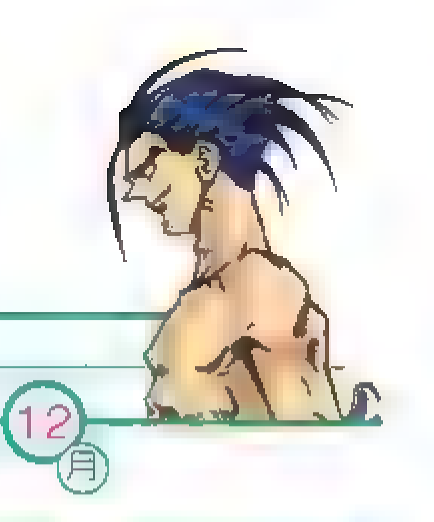
《FIFA 2002》針對以往過去系列中傳球無法精確控制的缺點，加入了對360度方向搖桿支援的全方位傳球/射球系統，玩家傳球/射球將可以明確的下達傳球/射球的方向、力道和旋度，在這功能之下，玩家傳球/射球將更有彈性和自由度，也將有更多時機能夠做出不同戰術運用。當然，針對比較不熟悉此全方位傳/射球系統的玩家或所使用的搖桿不支援360度時，玩家也可以開啟AI自動判斷，補強傳球射球不足的方位，自動針對當時情勢判斷，替玩家完成射/傳球動作。另外，新加入的足球常見的1-2快速傳球戰術和具備跑位擋傳作用的衝鋒戰術，玩家只需要按下此戰術的指令，附近只要有球員能夠支援，就能臨場使用這些戰術，自動執行跑位呼應的動作，並適時掌控傳球時機，所以跟隊友完成漂亮的一球，將不再是遙不可及的高難度操控了。





快打1/2





令人懷念的遊戲風格

這款由會宇多媒體月發行的《快打1/2》，是一款街頭格鬥的動作遊戲，此款遊戲承襲街頭大型電玩經典的《雙截龍》模式。說到《雙截龍》這款遊戲，應該許多老玩家都有很深的回憶，在多年前(應該有10年以上了)大型電玩還在街頭到處可見的年代，所謂「街機」橫行的那段時期，《雙截龍》應該是無人不知無人不曉吧！簡單的動作，一路上除去所有的小嘍囉，接著遇上每關都會出現的不同「魔王」，各具特色的攻擊模式、不同的弱點，一個比一個刁鑽，在大型電玩要不斷的投幣……，現在，在PC主機上只要按個enter 就可以接關囉！





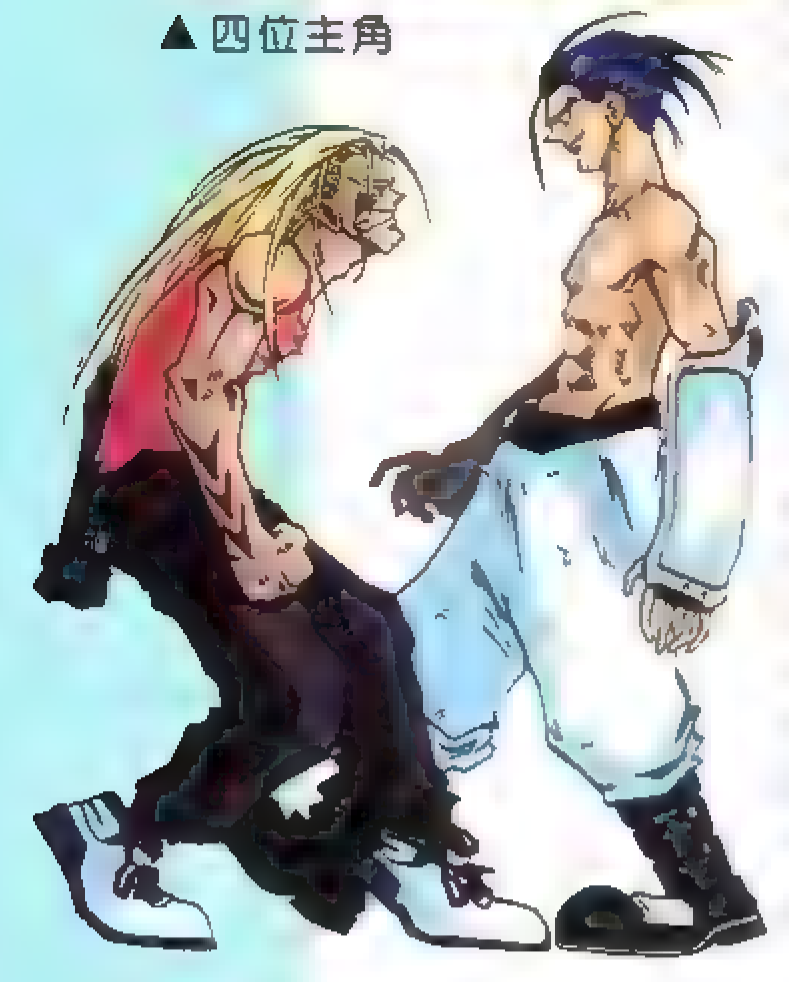
輕鬆有趣的格鬥小品

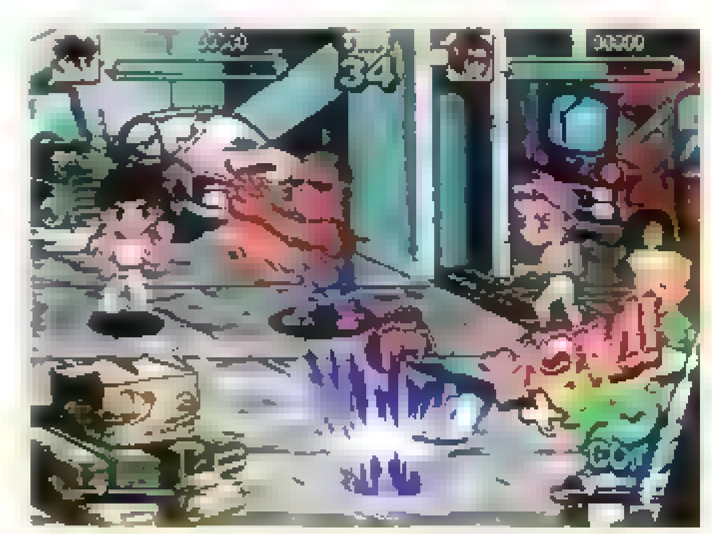
此款遊戲，是由韓國最受歡迎的漫畫VAMI 2改編而成，故事描述有天，原本平靜的村子被一股詭異的氣氛所掩蓋，所有的村民都突然變的凶暴異常，衝突不斷上演，村莊田園漸漸荒蕪。為了追查真相，狼族、熊族、豹族以及人類，攜手展開一場漫長的旅程。

遊戲方式，承襲經典《雙截龍》大型機台的動作模式，可以和朋友同時上場、彼此支援，確保冒險旅程上的順利。動作遊戲當然非得要用搖桿才能顯出力量與速度囉，《快打1/2》理所當然的支援各種搖桿與Gamepad，讓玩家可以輕鬆打出一條血路。如果只是純粹砍殺的動作遊戲，也就平凡無奇了，此款遊戲還提供獨特的變身系統，撿拾殺敵後的寶物，累積能量可獲得3階段變身的能力，讓殺傷力3級跳。再加上大型電玩才有的COMBO設計，連續攻擊除了立即加分外，如果連續成功40次COMBO攻擊，玩家就能變得天下無敵。另外，還有怒氣值的設定，若被敵人連打了5次以上，馬上就能施展出「憤怒的狂擊」，給敵人如同爆炸般的超級攻擊。

遊戲的背景音樂以快節奏的搖滾樂烘托，更加深遊戲的緊張刺激，相信在目前市面上一片主流風潮之外，簡單明快的《快打1/2》也是個不錯的選擇。

▲四位主角





▲ 40COMBO 之後會發狂



指極星

扮演驍勇善戰的指揮官

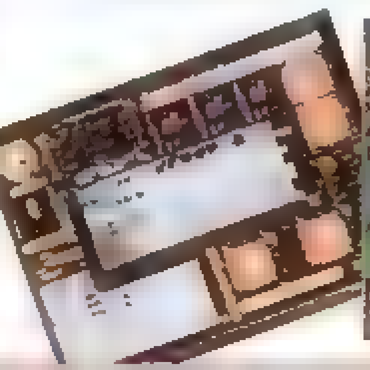
《指極星》是一款以架空世界為背景的戰術模擬遊戲，在遊戲中，玩家要扮演主角西理皇，目前的沙特里特郡自衛團副隊長。隨著故事的進行，主角所屬的沙特里特自衛團會遇到各式各樣的敵人，並與他們在各式各樣的地圖上進行戰鬥，而遊戲中會出現30個以上的大小地圖。



▲移動是採用點選的方式



◀與同伴間的互動





工欲善其事，必先利其器，在城鎮中好好打點吧！

遊戲的流程相當簡單，開始時，會先出現一段故事劇情，交代有關這次戰鬥發生的原因及地點，以及發生在遊戲主要人物之間的故事。接下來，就是到據點的城鎮中進行戰鬥的準備。這時玩家能到商店中購買各式各樣的道具來增加自己的實力，也可以藉由練習或鍛鍊來提昇部隊的實力，或是在一些特定的地區中自由移動，並與遇到的遊戲角色進行對話。等達到進行作戰的條件後，就能夠開始這次的戰鬥。

▲黃色格子是能移動的範圍



▲商店的買賣

指揮官與傭兵間的緊密關係

《指極星》中有兩個相當重要的要素，那就是與戰鬥時的方位有密切關聯的「集中力」，以及部隊戰鬥的概念。遊戲中的每個人物都有「集中力」這個數值，這數值與遊戲人物在戰鬥時的攻擊力及防禦力都有著非常密切的關係。集中力高的話，人物的戰鬥力和防禦力也會跟著提高，若是集中力低的話，那人物的戰鬥力和防禦力則會下降。

另一個遊戲要素則是「部隊」要素，遊戲中參與戰鬥的角色分為指揮官及傭兵兩種，包括主角在內，與故事進行相關的人物都是指揮官，總數約有30人之多，而在遊戲中所僱用的戰鬥單位則是傭兵。玩家要僱用傭兵，並將他們配置到各個指揮官的指揮之下編制成不同的部隊，並操縱這些部隊進行戰鬥。這些部隊的戰鬥力會依據傭兵的能



▲戰鬥前的人員配置及勝利、失敗的條件

力，以及傭兵與指揮官之間的距離產生變化。一般來說，傭兵與指揮官之間的距離越遠，傭兵的攻擊力及防禦力也會越弱，因此最好是儘量採取密集陣型排列，這樣才能得到較高的戰力。





馬場Online





3D網上賽馬遊戲，即將掀起網上新風潮

世界各地都大行其道的賽馬活動，不但是上流社會的一種表徵，每場所投注的金額更非天文數字所能形容。根據下注的金額和人人都想一試運氣的心態，熱中參與賽馬相關活動的人不計其數。賽馬活動打緊了無論是上流社會的流行風尚，也成就了一般市井小民的美夢。如今，成就夢想的時刻終於來臨了，Gameone 和擁有高超網絡技術的 GameCyber 首次攜手合作，將賽馬運動帶進網路，開發全球第一個全3D大型網上賽馬遊戲——《馬場Online》。《馬場Online》絕對不同於一般的育成遊戲，最棒的部分是加入了馬匹競賽的動作部份，讓玩家可以將自己所培養的馬匹送上跑道，並且控制馬匹在比賽中的一舉一動，在馬場內大顯身手，就像是化身騎手一般喔！



要不要當騎手出賽可以自由選擇

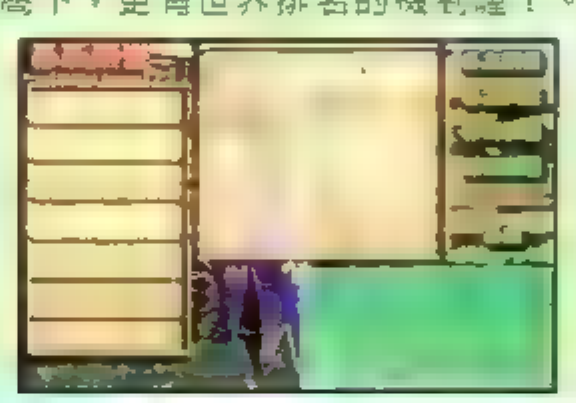


遊戲也可以讓您一嚐當騎手的滋味

賺錢為買到馬的途徑之一

嘆為觀止的場地，可供世界百人大競賽

在馬場的場地方面，有多達二十個以上世界各地的知名馬場，全是實地考察而來，包括香港的沙田及快活谷以及英國的沙丘園、唐加士達、吳森、約克等，還有美國的雅靈頓、法國的科隆、日本的東京、澳洲的費明…等等，讓您真實感受世界各國對於賽馬比賽的熱愛，而每場比賽最多更可容納十二匹同時比賽。GameCyber 目前正在積極策畫推出分屬不同國家的語言版本，透過網路無遠弗屆的特性，世界各地的玩家便可以同聚於網路上，在同一個馬場中一較高下，更有世界排名的機制喔！。





日本關西京都的賽馬場，場地中央的水池正是京都馬場的一大特色

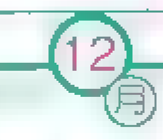
CHECK

馬場完整風情，網上真實重現

為了讓馬場擁有最真實的臨場感，遊戲製作組費了相當多的苦心作資料蒐集的動作，其中位於香港的兩個馬場，更得到香港賽馬會的支持，採用DV攝錄機將沙田和快活谷這兩個馬場的環境真實拍攝下來，再經過全3D的網上重建後，整體出來的效果就如同身處於真實馬場的感覺一樣。在全3D的環境下，玩家甚至可以任意改變視點和放大縮小，絲毫不會影響遊戲的流暢性，更增遊戲便利性。



致命武力2～重生

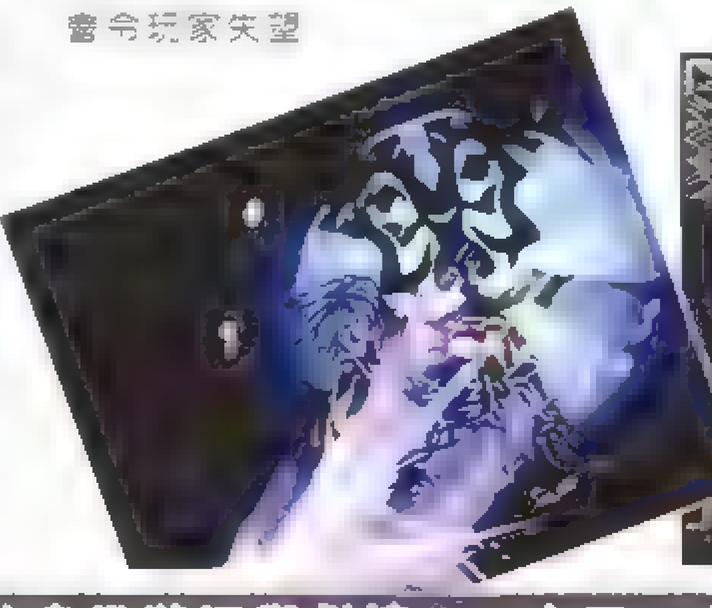


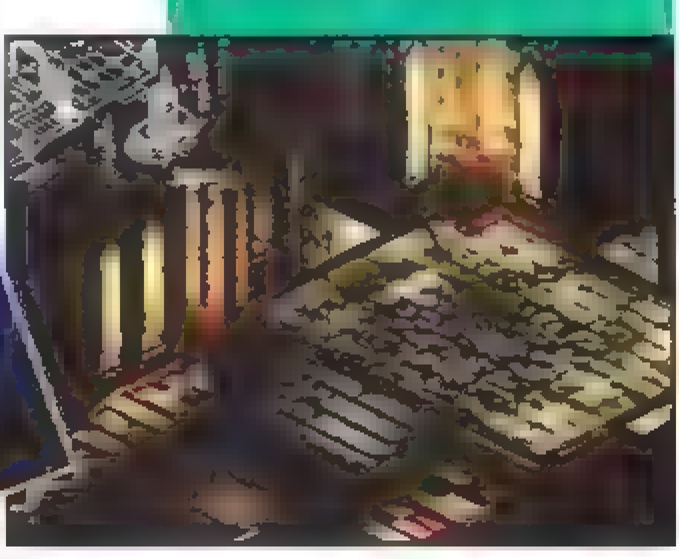
致命續集即將登場，敬請期待

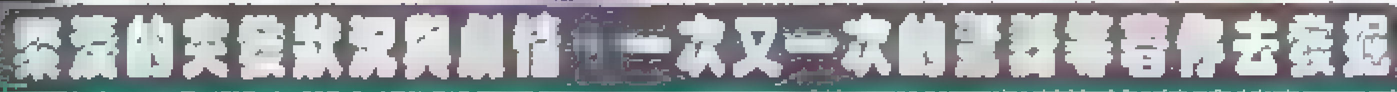
還記得「CYBORG WARRIOR」首度登場的一年前，那批由「死神」所率領的「第四」隊嗎？鬼兵們在成功摧毀了將軍的地下基地之後，又再度接獲組織的命令……。這一次，他們似乎將面臨更多的神秘與挑戰……。

《致二》的推出似乎已經是玩家預料中的事，雖然美崙曾向外界稍稍透露這個消息，但對於整個遊戲的素材與型態卻是十分保密。傭兵們的身世為何？盡忠與拼戰賣命的意義是什麼？他們的來來何去何從？被列為最高機密的軍火來源？隊員的加入與退出又意味著什麼？……這些「謎」與「衝擊」，將使善戰的鬼兵們恍然！因為這一切都將在《致命武力2～重生》中獲得解答。

在《致命武力2～重生》中，製作小組強化了遊戲RPG模式的部分，並強調它的特色，在故事情節中加入的「情報」和「解謎」的元素，將會是「重生」與前作之間最大的變化。以往玩家玩SLG時，經常忽略文字對話的習慣，在續作中將會有許多重要的訊息安排在對話中，玩家最好是張大眼睛注意文字的內容，詳觀裡面的一字一句，因為劇情的轉折將會是解開謎團的重要關鍵。有鑒於前作在劇情部分的不足，加重故事成分的「重生」將不會令玩家失望



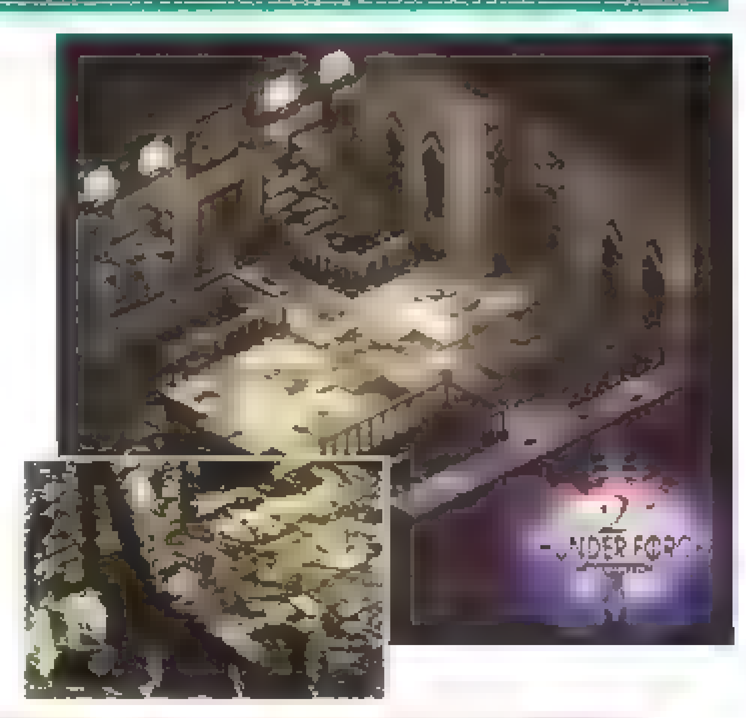




緊湊的突發狀況與劇情，一次又一次的驚奇等著你去發掘



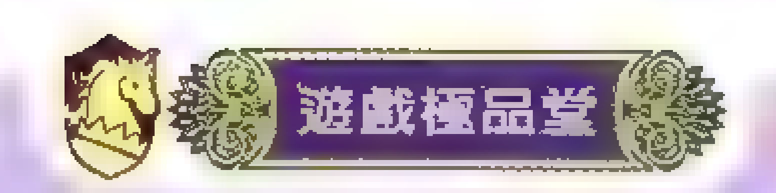
在《致命武力2～重生》中，製作小組強化了遊戲RPG模式的部份，並強調它的特色，在故事情節中加入的「情報」和「解謎」的元素，將會是「重生」與前作之間最大的變化。以往玩家玩SLG時，經常忽略文字對話的習慣，在續作中將會有許多重要的訊息安排在對話中，玩家最好是張大眼睛注意文字的內容，詳觀裡面的一字一句，因為劇情的轉折將會是解開謎團的重要關鍵。有鑒於前作在劇情部分的不足，加重故事成分的「重生」將不會令玩家失望。





鬼兵現身 3D動畫描繪出人物與未來武力的戰爭宣言

物，加入了3D動畫中，不論是在前景



歡迎玩家來到王國的最高殿堂「遊戲極品堂」！

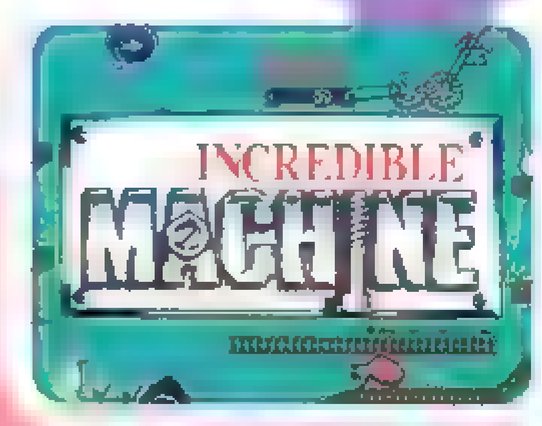
在這裡我們將展示自有歷史以來，最受歡迎、最具代表性、最值得人民們傳承的經典作品。要入選本堂之作品，需經過眾數的考驗，不但要獲得專家的肯定，更要獲得人民的青睞，因此凡屬本堂呈列之遊戲，均值得所有人民收藏與研究、永久傳承。

／聖騎士路易王

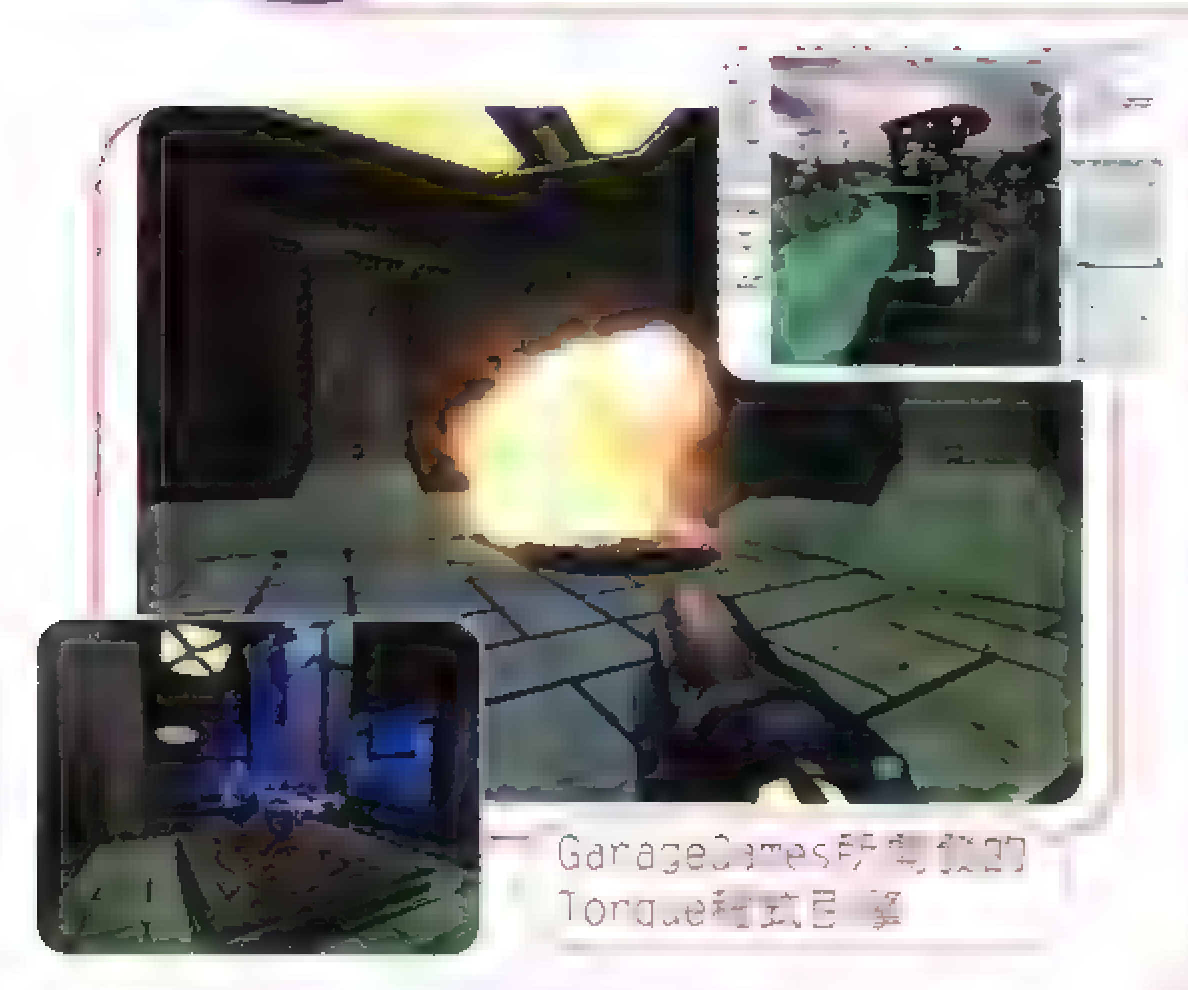
奇妙大百科



上一期為大家介紹了中文角色扮演的經典大作「軒轅劍」後，王國內一些骨灰級的玩家紛紛表示，真是太美好了，讓人想起昨日種種值得懷念的事物耶！這次讓我們換換口味，由聖騎士路易王介紹一個截至目前，王國內仍有許多老玩家愛不釋手的益智經典作品「奇妙大百科」(The Incredible Machine)。呵呵！說起這個遊戲，本人我真是傷腦筋，當年他可是讓我掉了不少頭髮啊！



奇妙大百科
The Incredible Machine

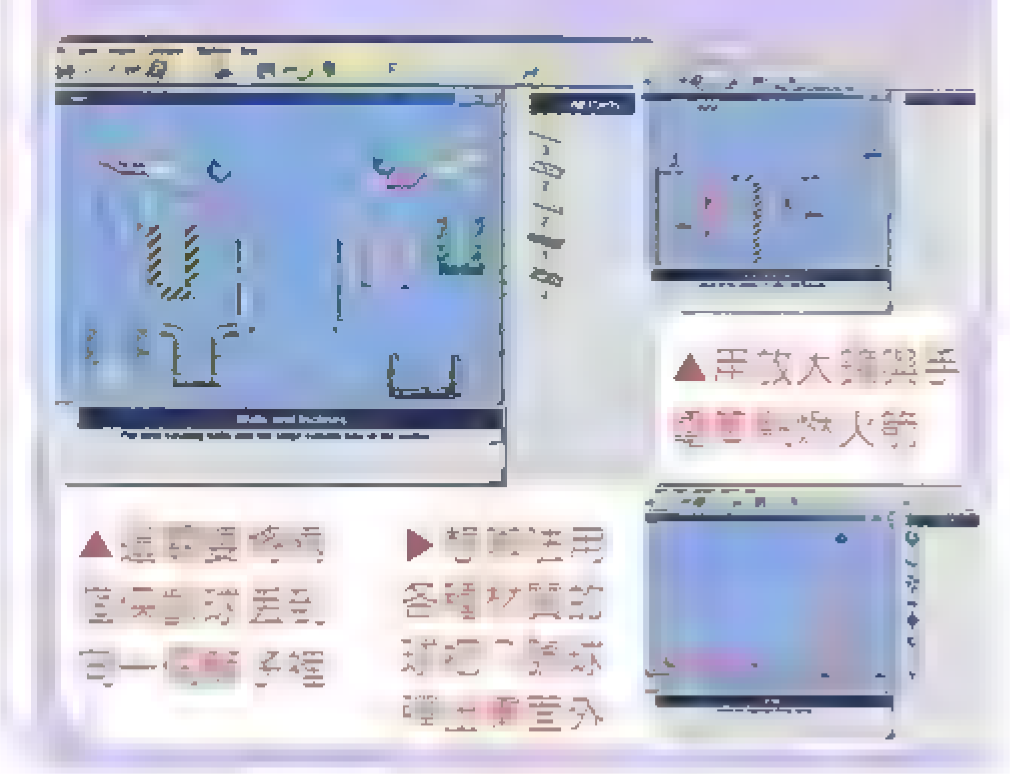

GarageGames所開發的Torque程式引擎

已經作古的開發公司

奇妙大百科系列都是由Sierra On-Line已被裁撤的子公司—Dynamix的創辦人Jeff Tunnell所開發的，或許大家沒聽過這位仁兄的大名，但他卻是早期Sierra許多膾炙人口的冒險大作，如Adventures of Willy Beamish（國內翻作「威利奇遇記」，軟體世界出版）、Heart of China（國內翻作「中國之心」，軟體世界出版）等遊戲的製作人，他所設計的益智遊戲除了The Incredible Machine系列外，還重製了在Apple 2時代鼎鼎大名的益智遊戲「超級運動員」(Lode Runner)，讓這個經典以Lode Runner: The Legend Returns的新面貌在Windows平台上重現舊日的光芒。後來雖然Dynamix遭到裁撤，但Jeff Tunnell挾著開發Tribe 2時的技術，與老班底出來成立了一家名為GarageGames的新公司，打算經由授權使用在Linux平台下的Torque程式引擎（舊稱為V12）來營利，並繼續從事遊戲的開發與出版。

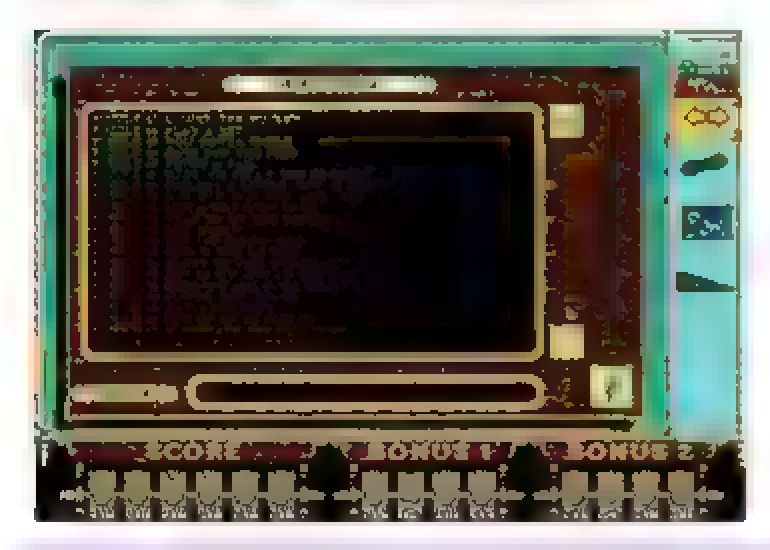
需動腦的遊戲　耐玩度超高

The Incredible Machine是Jeff Tunnell擁有最多續作的作品，最新的續作The Incredible Machine: Even More Contraption至今仍然被Sierra視為益智遊戲的主力產品（雖然後期的兩個作品已經不是由Jeff Tunnell本人開發）。遊戲的規則很簡單，是以關卡的方式來進行，在每一關裡玩家必須利用各關所提供的工具來達到特定的目的。舉個例子，假如主畫面上有一支火箭，火箭旁有一個放大鏡，而所提供的道具包括了一支手電筒與一顆棒球，關卡的目的是要火箭升空，這時玩家就得把手電筒放在放大鏡的另一側，再把棒球放在手電筒的上方，一旦啟動關卡，棒球會掉下來打開手電筒的開關，而手電筒照出的光線在經由放大鏡的聚焦後便可以引燃火箭的引信，讓火箭發射，如此就算過關了。當然實際過關的目的可能會比所舉的例子複雜許多，而所提供的道具也千奇百怪，甚至很多該關卡不會用到的道具都會出籠，也因此過關的方法常常不只一種，讓遊戲的耐玩度大增。


▲用放大鏡與手電筒點燃火箭
▲這關要將[illegible]送到另一個[illegible]裡
▶想辦法用各種材質的球把[illegible]彈出畫面外

一鳴驚人的一代作品

The Incredible Machine第一次出現是在1990年，國內是在1993年由第三波引進，中文名稱便叫做「奇妙大百科」，當時作業系統雖然仍是DOS的天下，但遊戲的容量已經越來越大，而本遊戲竟然能以薄薄的一張5.25吋磁片來執行（總容量才七百多K），跟當時同樣紅極一時的益智遊戲「百戰小旅鼠」有的比。奈何一代只有區區160關，雖然難度頗高，仍然無法滿足沈迷已經走火入魔的玩家們。於是遊戲公司收集了更多的關卡，推出了難度更變態的The Even More Incredible Machine「奇妙大百科加強版」，讓喜歡挑戰高難度的遊戲迷不亦樂乎。本版的另一個特色是支援windows 3.1，可以說是一代的視窗加強版，但容量也爆增為3MB。



後面的關卡必須玩完前半段的關卡後才能選擇

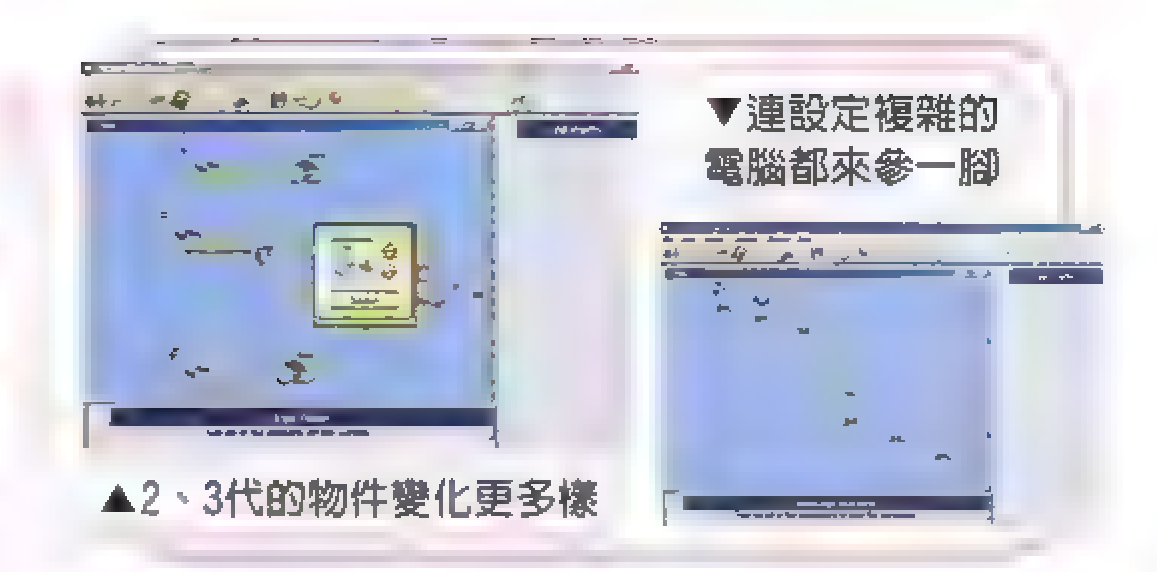
最新的作品仍持續開發中

一直到今年年初，華彩才重新引進了本系列在2000年所發行的版本Return of the Incredible Machine Contraption，並將其命名為「奇妙大百科Like」，只是路易王在各大賣場怎麼找都找不到。這個千禧年所發行的續作將畫面大幅改良，將整個遊戲分為四個難度，每個難度都至少包含了40個關卡，並沿襲了三代的兩人關卡，提供50個雙人關讓家人或朋友同樂，此外整個遊戲的界面也設計的更平易近人。

而Sierra在幾個月前更推出了最新的作品The Incredible Machine: Even More Contraption，沿襲了前作的界面，但關卡數更加驚人，總共超過250個關卡分佈在7個不同難度的區域，包括兩人模式的60個關卡，這兩個最新的作品都對應了現今所有的視窗作業系統，特別適合想要接觸本系列的新玩家。值得一題的是整個奇妙大百科系列都可以讓玩家自行設計關卡與親朋好友互相交流，網路上也可以找到很多同好所設計的經典關卡，讓遊戲的生命可以不斷的延續下去。



▲從Return of the Incredible Machine Contraption開始畫面越來越華麗



▼連設定複雜的電腦都來參一腳

▲2、3代的物件變化更多樣

邁入視窗版本的二代

在奠定一代江山後，製作小組再接再厲，於1995年推出「奇妙大百科2」(The Incredible Machine 2)，二代把一代的16色的畫面提昇到256色，物品繪製的更加細緻，但有的關卡難度反而較一代為低，而且只有150關，從這一代開始還加入了提示的功能（最難的關卡仍然沒有提示），也對應了更多的新道具。此時正逢windows 95登場，於是製作小組將遊戲改成可以在視窗平台上執行，並且正式更名為The Incredible Machine 3.0，但這個視窗版本當時國內並沒有代理商正式引進。國內玩家從此與The Incredible Machine絕緣了一段時間。



到網站上下載已經絕版的奇妙大百科遊戲

可到網路上下載體會

或許是因為語言的隔閡，奇妙大百科系列在新一代的玩家中知名度一直不高，畢竟每個關卡的過關目標都是用英文來描述，不像百戰小旅鼠系列唯一的目的就是把旅鼠送進出口。導致筆者看到許多年輕朋友都因為無法了解過關目的而放棄了這個好遊戲，實在是一件十分可惜的事情。在此路易王也跟大家報告一個好消息，雖然除了最新的Return of the Incredible Machine Contraption、The Incredible Machine: Even More Contraption外，1~3代奇妙大百科系列在國內外都已絕版，但你還是可以從http://www.theunderdogs.org/ 這個網站下載到這些版本，只要在該網站鍵入Incredible來搜尋就可以找的到了。建議新手可以先下載The Incredible Machine 3.0來試試看，而老玩家更別忘了回去溫故知新喔！


WAEI
在美國擊敗「暗黑破壞神2」
在台灣銷售已突破
WANTED
懸賞紐約狠角色!
及次世代12月號雜誌中，
特別開闢江湖本色關卡編輯教學，
讓喜愛動作射擊的玩家，
也能實地參與遊戲關卡的製作，
凡報名參加江湖本色關卡編輯
（名額只限前20名）
活動詳情請上
NOT CROSS
A MAN WITH NOTHING TO


WAEI
買雞送機不可失
買哇靠轟炸雞就有機會獲得
PHS 手機跟多項好禮!!
★活動期間購買哇靠轟炸雞，只要上網登錄產品序號、個人資料就有機會得到PHS手機、Come on baby遊戲軟體、GamePeople遊戲雜誌一年期等好禮。
★抽不到手機??別傷心！還有PHS手機優惠券要送給你喔
★詳情請上網www7 waei.net
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
04-2385-2256
07-555-3222



SIRTECH

跨世紀七年的等待，

經典RPG曠世鉅作，

巫術歷史最後終結



巫術8 wizardry 8

全新人物角色設定 豐富多變人物對話 上百種的魔法系統

$1200

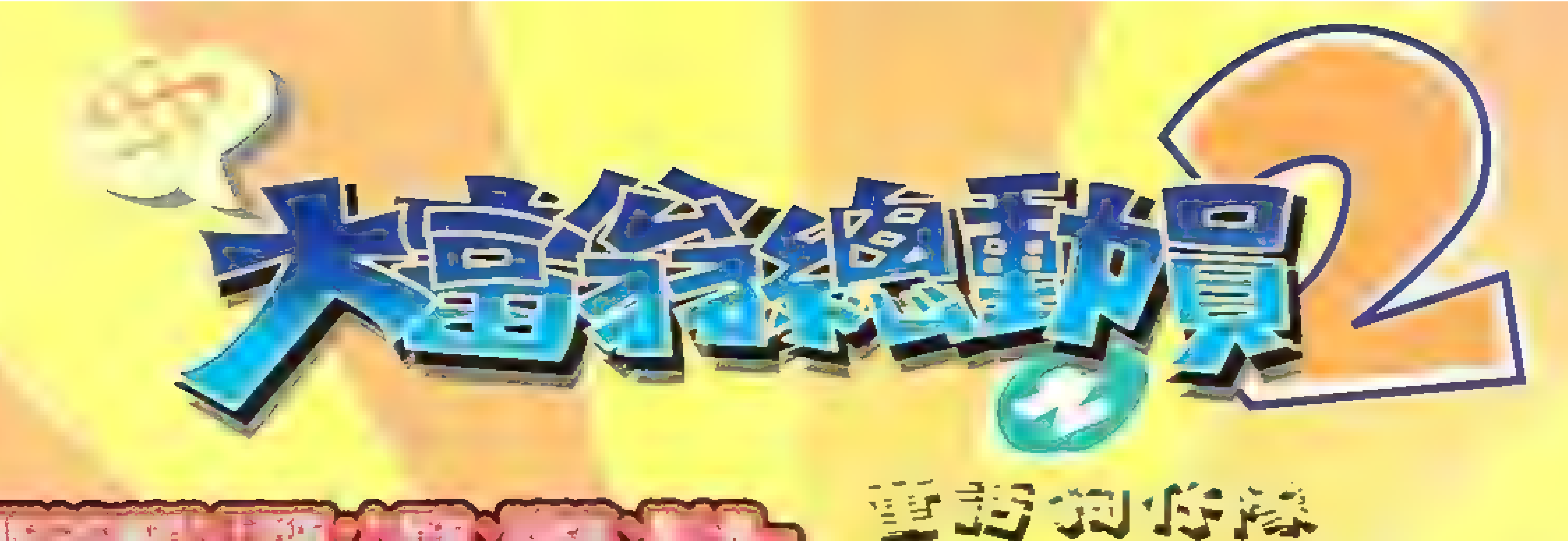








公司



童話狗仔隊

- 回歸傳統回合制大富翁，上手容易！
- 一隻滑鼠玩遍遊戲，操作真方便！
- 每個主角都有自己獨特的多種移動方式和特異功能，千變萬化！
- 蓋農莊除了收取過路費之外，還會生產土產唷！
- 創新的任務設計，一面陷害別人一面挑戰各種不可能的任務吧！
- 每個場景都有許多妙趣橫生的小遊戲和各種突發狀況，要你防不勝防！
- 多達五十個角色、七十種道具、三十項任務，還有許許多多讓你噴飯的爆笑任務。

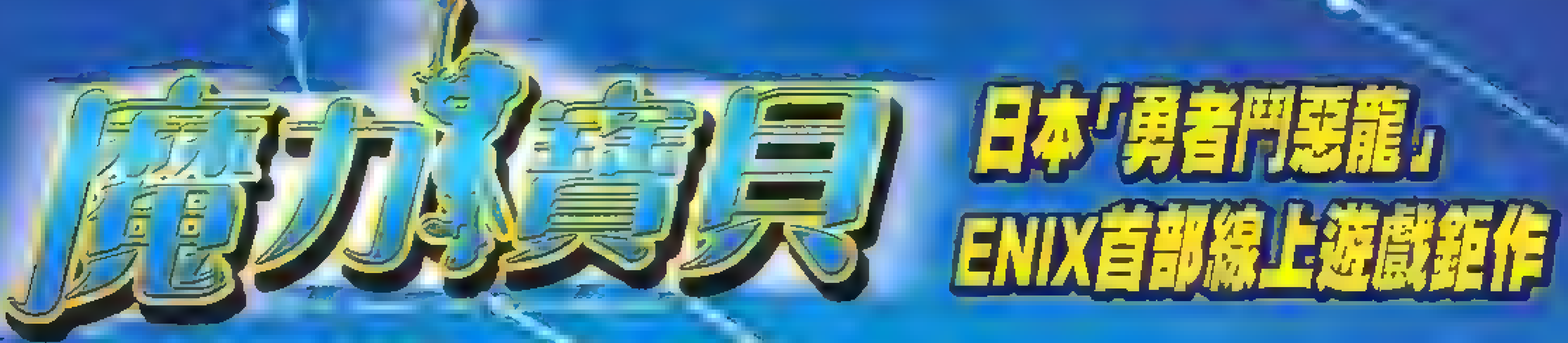


海賊X海賊
超FUN的海賊世界冒險，超COOL的RPG式棋盤遊戲。
海陸作戰及時間流逝系統導入，讓您享受刺激的臨場感。
可聘用傭兵、怪物和您一同併肩作戰、奮勇殺敵。
可接受各式各樣的委託，完成任務。
可佔領城鎮為王、擴充領地升級，並配置領主抵禦外敵。
支援網路及單機多人對戰，比比看誰才是海賊王！
易禧科技股份有限公司


海洋的另一端　有著奇妙的歷險
史上最強的海賊團　即將誕生...


PC
CD
ROM


PC CD ROM
WINDOWS 95/98/ME
時空
俠影
場景古樸清麗
企劃藍本文字多達50萬字
3D分鏡4組相機交錯運鏡全捕捉
Generation
Privilege



34種職業 完整就業指引 讓您輕鬆就業！

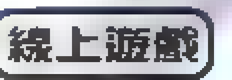
2001年台北資訊月12/1~12/9世貿2館大宇全球形象館
凡憑世貿1館大宇產品任一發票皆可至大宇全球形象館參加活動，兌換贈品！

魔力就業包全省熱賣中

ENIX CORPORATION











過河小卒 自身難保
誤闖三國 嘻哈悟道
小卒昇上大將軍 菜鳥戲耍老狐狸
前河洛工作室繼『金庸群俠傳』、『武林群俠傳』後，
再來一客 小兵立大功 的打拼傳奇！
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區經銷商



前進美國「3
娛樂展光榮之作
遊戲界重量級角色扮演
THE SEVENTH SEAL
第七封印
~LOST REMINISCENCE~
EW.COM
～劇情畫面將改變單機遊戲命運！引導所有PC GAME前進～



日本講談社授權，
暢銷漫畫—龍狼傳 改編，
滿足你與三國英雄們並肩沙場的願望，
讓你以現代人身份參與亂世各大戰役！
三國新章
真3D互動戰鬥 超感官視覺刺激
武將戰場顯神威 屬性攻擊萬夫莫敵
策壯軍中獻計謀 陣形變換考驗智慧
平面立體交互運用 場景更顯真實動態
穿越時空二千年 席捲天地真龍子
Ryuuouden © 1993 Yoshito Yamahara All rights reserved Unauthorized duplication is a violation of applicable laws. Printed under license from Kodansha Ltd., Tokyo
『天命』之相與『破凰』之相的宿命之爭即將展開，



龍狼伝
The Legend of Dragon's Son.
使命創造命運
化身龍之軍師
智鬥司馬仲達
新野城戰虎痴許褚
長阪坡抗曹操雄師
一個從現代回到過去的國中生
一部重新改造三國歷史的RPG
原案 山原義人老師
歷史已逐漸脫軌，航向一個偏離的未來！



你知道幻獸有幾個結局嗎？不知道？！認真點玩嘛！達成多重結局不只可以看到幻獸們不為人知的未來，還有好康的可以A唷！

活動辦法：遊戲中有四個結局，請玩家將其中三個戰勝的結局檔案（系統會自動儲存，玩家可到水火金雷的save資料夾中找到SaveGame.101、SaveGame.102、SaveGame.103）以E-mail寄至ssa@ms2.hinet.net並註明自己的姓名、地址、電話及可聯絡的E-mail，搶先寄來的前六名玩家，將可獲得水火金雷攻略本、仙狐奇緣遊戲及水靈娃娃（三種獎項皆有二個名額，中獎者可任選其中一種，先寄到的玩家並有優先選擇的權利）

※三個結局皆必需從頭開始玩起，且其中兩個結局的遊戲難度至少在"稍有挑戰"（含稍有挑戰）以上。另外，使用別人的檔案視同無效。

老K，一個北斗星工作室的奇怪人物，出現在水火金雷裡

活動辦法 請找到老K，並將此進度存檔，再將此檔案以E-mail 的方式寄至遊戲中老 K所說的E-mail 網址。（玩家請附上本身的姓名、地址、電話及可聯絡的 E-mail）搶先寄來的前六十名玩家，將可獲得水火金雷攻略本、仙狐奇緣遊戲及水靈娃娃（三種獎項皆有二十個名額，中獎者可任選其中一種，先寄到的玩家並有優先選擇的權利）

活動截止日期：90年12月30日

先搶先贏 搶完為止！



經典遊戲【金庸群俠傳】
河洛工作室
一百年前，
小蝦米搞定【金庸群俠】，
一百年後，武林的命運由你決定！
天下第一　武林無敵　等你挑戰
新劇情、新格局，自由趣味超越網路遊戲，年度最受期待，開創武俠遊戲新視野！
武林風波　快意冒險　自由闖蕩
武林走透透，上至武林大會，下至小老百姓的各種疑難雜症，每一個場景角落，都有問題等你行俠仗義！
天下豪傑　是敵是友　隨你結交
友好度設定培養，任您結交各式武林豪傑怪客、和俠女們談戀愛，交遊天下或人人唾棄，全靠自己！
拳掌刀劍　詩書射樂　任你修練
融匯琴棋書畫，在各項技藝中鍛鍊武學新境界，交叉養成、小遊戲模式，自己玩出武林壓箱寶！
金庸群俠傳
7-ELEVEN
萊爾富Hi-Life



快意的冒險旅途／認真的養成系統／自由的角色扮演
武林群俠傳
天下終於大亂，
武林不再有標準答案，
無限自由 多種可能
由你創造，
蒼天的絕學 龍王的野心，
隨你討教，
拳掌刀劍 詩畫射業
任你玩耍，
大受好評的天下第一傳奇，等你搞定！
全球銷售超過20萬套 雄霸單機市場。原創RPG遊戲







三國之
星海風雲 II
國際中文版
Three Kingdoms II
即將上市
明年元月　勁爆上市
DS
DS Game, Inc
CHEIL

世界瞭望台

月陽炎

真是大手筆的宣傳花費，不知道花了這麼多之後有回本了嗎？難得在這不景氣的時候有人出手這麼凱，要是發生在國內的話，那廣告女神不就樂翻了。不過也因為這石盤真有點料子，也才捨得花這麼多錢去大肆宣傳，而不像有些粗製爛造的石盤也花大把的銀兩去包裝，結果惹來人民的怒罵而讓魔王有了可趁之機，何必呢？



寇帝豬

●すたじおみりす ●作業系統 JWin95/98/Me/2000 ●價格 ¥8800

●AVG ●評價 ♪♪♪ ●區別 18禁

由陰與陽交織而成的大正傳奇

舞台是日本大正末期，性格溫和敦厚的主角嘉神悠志郎，因為期望能取得神主的資格，因此前往遠親所在的有馬神社，接受為期兩週的研修試練。在此悠志郎遇見了有馬神社的當家神主有馬一哉的兩位異母姊妹——有馬美月與有馬柚鈴。兩個姊妹雖為同父異母，但卻呈現了截然相反的個性；姊姊美月活潑而火爆、妹妹柚鈴卻是內向而害羞，正恰如太陽與月亮般的強烈對比。悠志郎在兩姊妹的相伴之下，生活倒也悠閒愉快；然此時向來平靜的神社境內，竟然發生了離奇的殺人事件！至此，悠志郎與有馬姊妹已無法置身事外，到底這事件與有馬神社有何關聯存在，而悠志郎被召喚至此的真正理由是…？

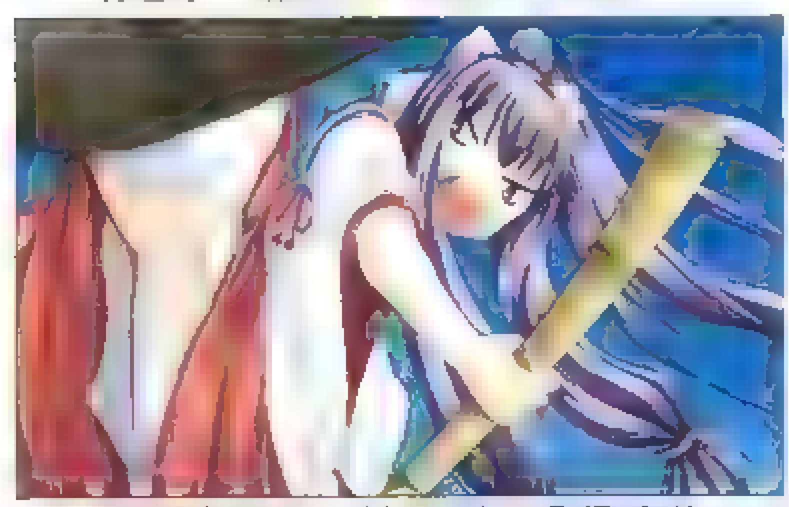


▲好卡哇伊的吃相

◀來～挖耳朵囉！

大手筆宣傳行銷，高精緻水準呈現

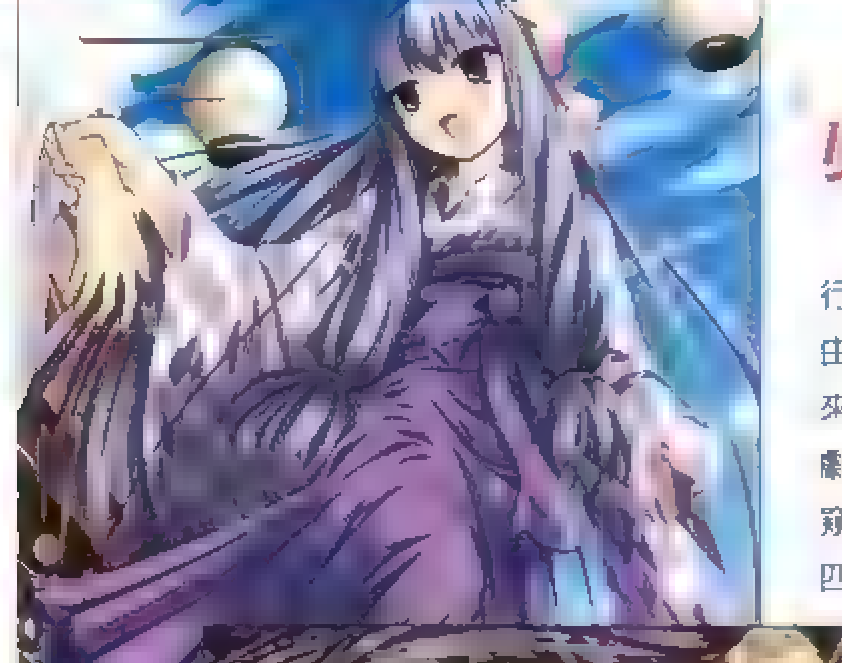
「哇，真是捨得花錢的廣告啊…！」這正是筆者對『月陽炎』這部作品所留下的第一個印象。記得在兩三個月前，日本的相關媒體雜誌出現這樣一則廣告：連續四個頁面，中間頁面有一橢圓鏤空，透過正好看見下一頁的圖形；翻過來亦是如此，兩兩相對，恰如陰陽之對比。稍懂印刷的朋友也都知道，先不說四張廣告頁，光是開這個刀模就得要花上多少錢！能有這般的行銷魄力，正表示該公司對這套產品的信心深具。在實際拿到遊戲之後，高水準的表現演出，確實也沒讓人失望。雖然有玩家也反應說在片頭OP有太養眼的畫面出現，會破壞了應有的氣氛，但先姑且不論這些，只要您多看多聽上幾次，會發現這段片頭的質感與意境其實都營造得相當成功。



▲粗暴的美月，被踢到可是很痛的…



▲小心別跌倒了，那邊可是個很高很長的階梯



必能行至真實結局的劇情設計

在遊戲架構上，「月陽炎」所採行的雖然還是一般多線式的架構，但由於製作者的用心與努力，讓它看起來、玩起來還是有些不一樣。首先在劇情上，這並不是只玩過一輪就能得窺全局的作品類型。基本上得先玩完四個獨立的章節，然後在這些劇情的交集處，自然而然地導出真實的結局發展。雖說這種處理手法也算常見，利用好奇心驅使能讓玩家欲罷不能地再玩一次，但話說穿了，這也豈非是假多線式、真一本道的手段之一嗎？其次，本遊戲在過關後，也設計出了一些相當有趣的新要素。在每次的不同結束後，分別可以拿到留聲機、相簿、耳環…等關鍵物品，其中留聲機代表的便是音樂模式、相簿則是CG模式，至於電影票，那當然就是Scene回顧模式囉！當下回遊戲再開時，開始選單的選項和背景也會有所變化，更特別的一點是，本作中紀錄檔會隨場景演變而有不同的名目，雖然這點是美觀大於實用，但也讓人實在不得不讚嘆製作者的用心所在。



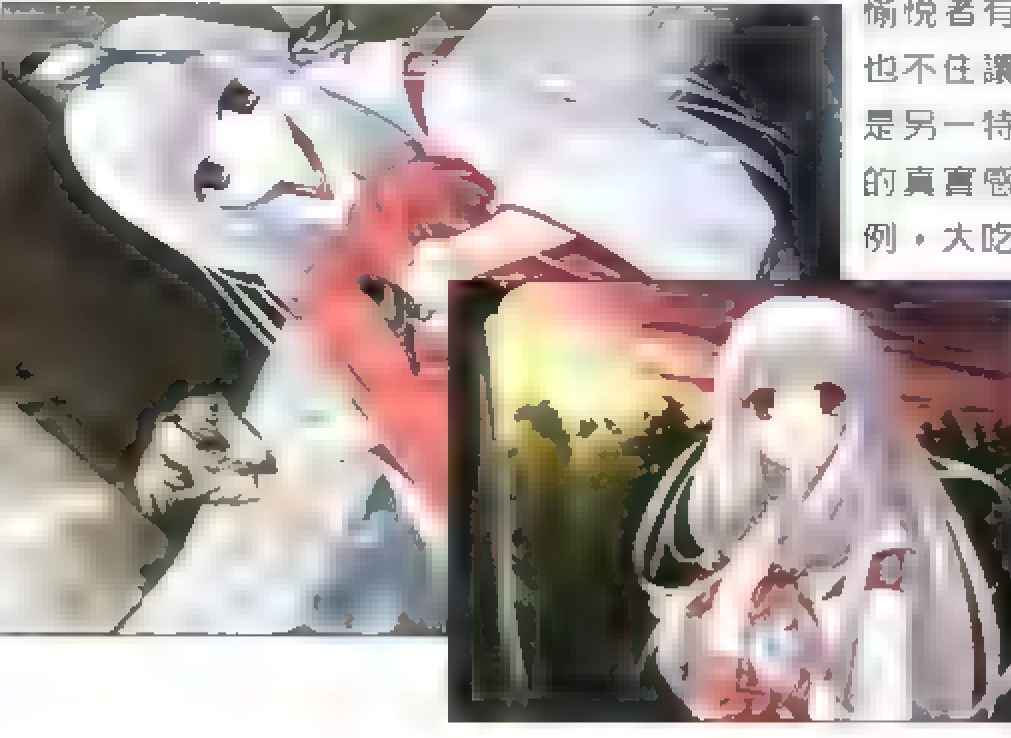


來一段絕對優質的聲光饗宴吧！

當然，在這部作品中也非全然沒有缺點的存在，其中比較令人在意的，便是Message Skip的速度實在太慢，對如筆者這般沒耐心的人來說，是比較難能沉得住氣。毫無疑問的，傑出的美術表現猶仍是這部作品最為成功之處，由於遊戲的背景是在大正年間，因此劇中無論是對場景、人物服裝的描寫都極為細膩講究，在配色與光影的表現上，更不致因此而讓玩者忘卻時代背景的所在。

原畫部分由仁村有志先生擔任，清爽俐落的人物造形與設定讓人頗有好感，特別是在美月、柚鈴兩姊妹的個性表現上交代的十分清楚，在重複玩過數次之後，也確實能體會到她們各自可愛的一面。只是…不錯歸不錯，個人總覺得以畫面的表現來看，她們還是太『幼』了一些吧？

遊戲配樂以PCM音源為主，配樂的表現絕對可說是在水準之上，輕鬆愉悅者有之；然在劇情行至深處，卻也不住讓人有種哀戚的傷感。音效則是另一特色，這款作品對於音響效果的真實感可說是極為講究，以美月為例，大吃大喝的聲音也就算了，就連上廁所都…再配上情感豐富的語音演出，對於喜歡觀察小細節的玩家，這些表現絕對值得一探。在此也期望，『月陽炎』的用心，能換回玩家們的熱情回應。



世界瞭望台

奴隸介護

這…這樣的安老院算是老人福利的一種嗎？白天是個普通的安老院，到了晚上就成了淫靡的宴會場所，走過了那麼多的國家就都沒看過有這樣子的地方，東洋真是個神秘的國度，什麼怪玩意、怪想法都有。要是他們在國內開分院的話，一定很多人爭相要進去住吧…



●Silky's　●作業系統：JWin95/98/Me/2000　●價格：￥8800
●AVG　●評價：♪♪♪　●類別：18禁

殘生將了，樂園即至

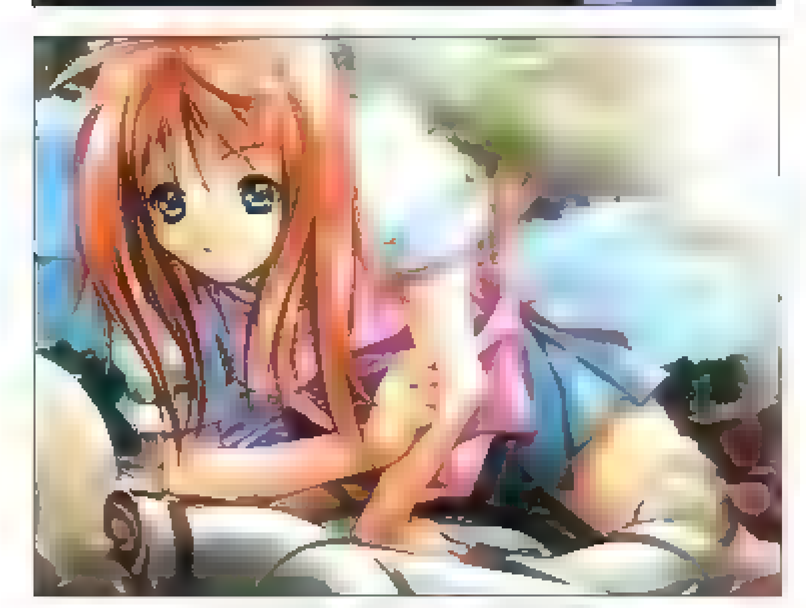
舞台是日本大正末期，性格溫和敦厚的主角嘉神悠志郎，因為期望能取得神主的資格，因此前往遠親所在的有馬神社，接受為期兩週的研修試練。在此悠志郎遇見了有馬神社的當家神主有馬一哉的兩位異母姊妹——有馬美月與有馬柚鈴。兩個姊妹雖為同父異母，但卻呈現了截然相反的個性：姊姊美月活潑而火爆、妹妹柚鈴卻是內向而害羞，正恰如太陽與月亮般的強烈對比。悠志郎在兩姊妹的相伴之下，生活倒也悠閒愉快；然此時向來平靜的神社境內，竟然發生了離奇的殺人事件！至此，悠志郎與有馬姊妹已無法置身事外，到底這事件與有馬神社有何關聯存在，而悠志郎被召喚至此的真正理由是…？



▲這邊到底是養老院還是孤兒院ㄚ？



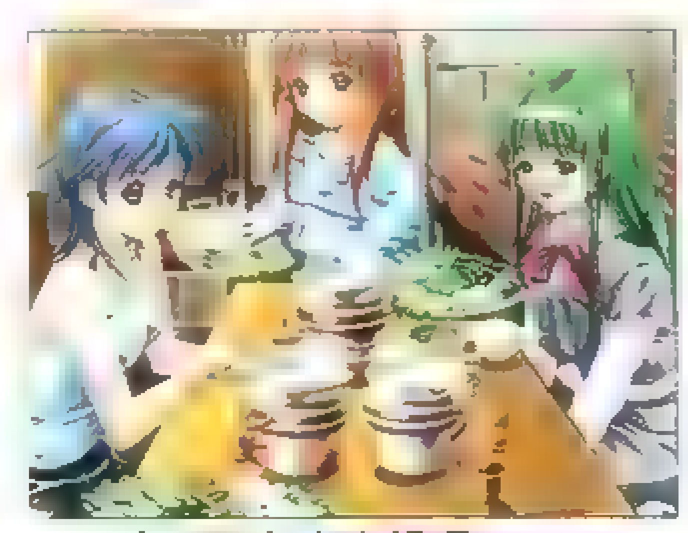
◀啊～偷窺狂！



▲那隻鹹濕手又在亂摸了

到底是浴火重生，還是燒成了灰燼？

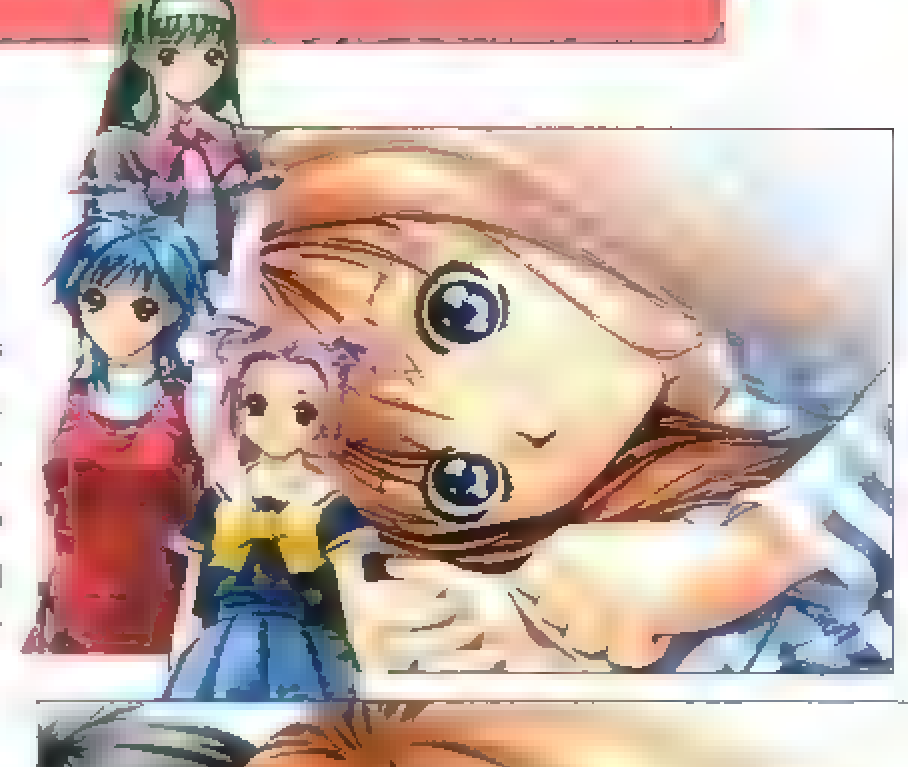
猶記得日前才介紹過「Flutter of Bird」、『愛しの言靈』二部作品，如今Silky's又以迅雷般的速度，推出這部重返市場後的第三作——『奴隸介護』。由於個人覺得前二作的表現並不是很理想，因此所給予的評價自然也就不高，唯一可以確信的是，這兩部作品皆不是出自Silky's所親手製作(「Flutter of Bird」出自於竹井正樹先生領軍的公司「ZUES」；而「愛しの言靈」更是出自不見經傳的『NAGI』)，這種以外包形式來掛名發行的行銷手段，自然不免讓人對這部新作的品質捏把冷汗。

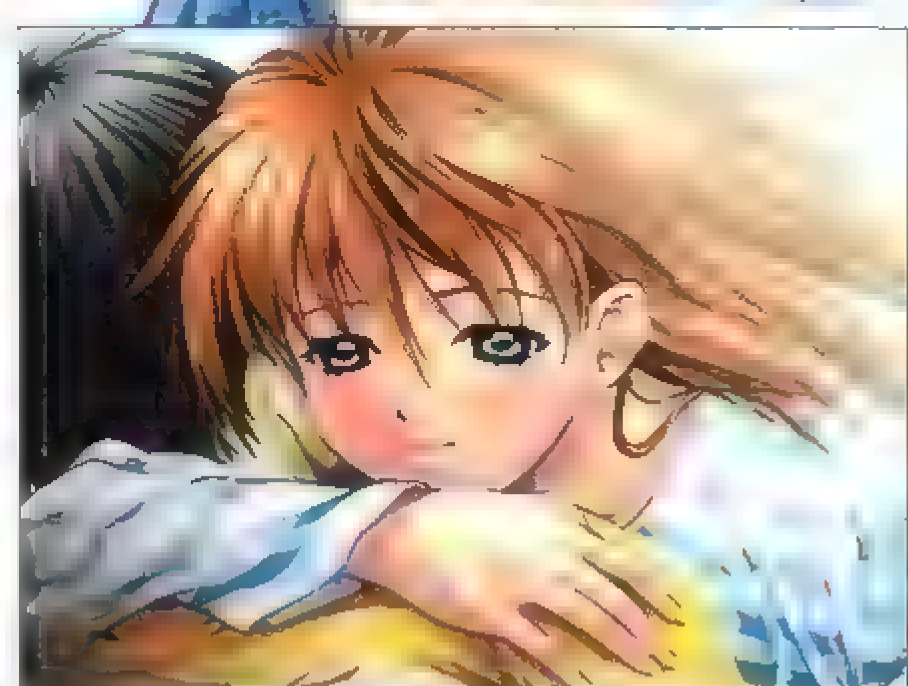


▲今天晚上吃火鍋喔！

進入『奴隸介護』的遊戲片頭之後，方才得知這部作品原來還是由ZUES與Silky's所協力製作，看來elf當初曾應允將Silky's交由竹井正樹先生來領導經營的承諾，已然兌現了一半。而在『奴隸介護』上市的同時，Silky's 又再發布了另一款新作——「Sweet」，其發售日之近，簡直是不讓玩家有任何喘息的機會。更令人訝異的是，這款新作的原畫，竟然是向來與Silky's八竿子打不著的佐藤淳先生，此舉也不禁更令人懷疑Silky's外包與承接的標準了。

讓Silky's回歸原點的第三作！





既然重新掛牌後的兩部作品表現均不佳，那麼最能象徵Silky's精神的又是哪幾部作品？對於這個答案，個人以為該公司名作雖然不少，但讓玩家記憶最深刻的，是「河原崎家之一族」與「野野村病院的人們」二作。這兩部作品儘管結構簡單、深度不足，然這種簡明輕快、流暢單純的遊戲特性，正是該公司傳統的精神所在。因為Silky's就是Silky's，不需要拿來與elf作比較，這也是這個品牌的任務與使命。比之新近二作，『奴隸介護』的確是更為貼近這個理念的作品－－不需要繁複的攻略與流程，卻有著極為出色的精緻度，就如同『河』、『野』二作一般；不同的只是，這回將舞台從洋館、醫院，搬到了老人之家。

在『奴隸介護』中，當然也有創新，這個特色表現在文字敘述的形式上，稱之為「官能小說模式」。原來除了一般傳統形式的文字敘述之外，本作特意在事件畫面時取消文字視窗，而將描述文字以直行直接書寫於CG之上，更像是在閱讀一部小說，由此也更能體會劇情所帶來的新鮮、刺激與樂趣。

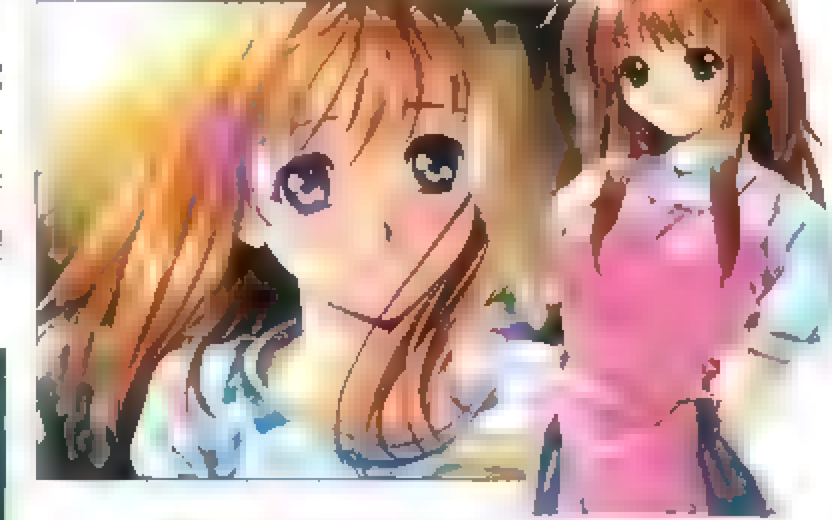
◀形狀好"奇特"的一把槍…

精緻的畫面表現足以讓人回味再三

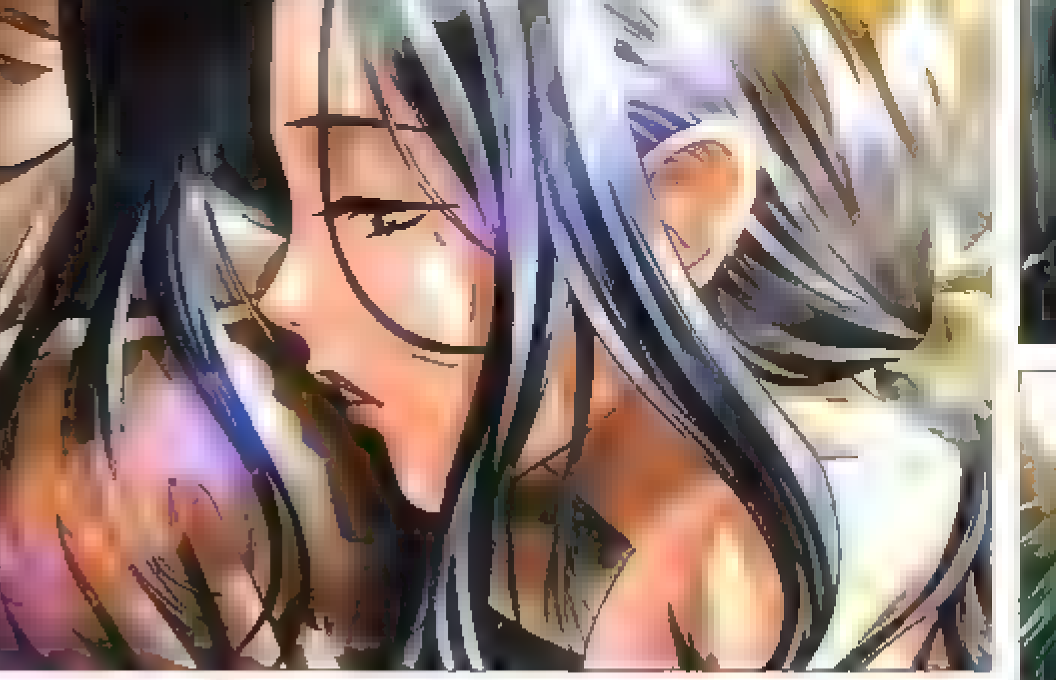
誰敢說有知名原畫作背書，就會是遊戲票的保證？不必說太遠，「Flutter of Bird」就是個慘敗的例子。優秀的原畫勢必與傑出的美術作搭配，這點相信ZUES學乖了，也預期在不久後的『Flutter of Bird 2』時，不會再重蹈覆轍才是。

雖然出自同門手筆，但『奴隸介護』卻有著全然不同的表現：原畫雖是由知名度不高的のぶとし先生擔任，演出卻讓人驚艷，除了人物本身的魅力之外，這些加分更來自於CG著彩、光影表現上，這也就是前面所提到團隊發揮的極大值。

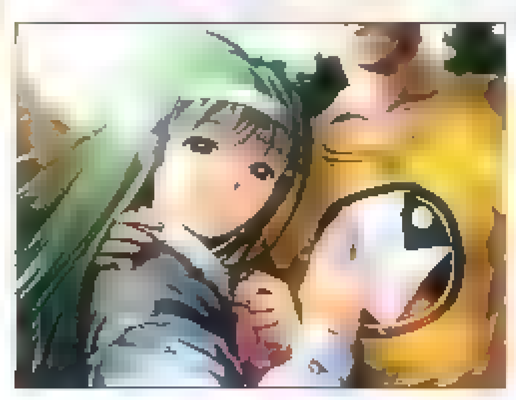




配樂上依然仍是以PCM音源為基礎，表現切題且出色，同時也具備了全程的語音，在與系出同源的「Flutter of Bird」相較之下，在音響系統方面顯然受到更多來自elf的技術支援所影響。







Silky's從這部作品開始，也改採DVD CASE的包裝形式，因為用上了兩張光碟，所以裡頭就作成活頁的形式（就同FFX一般）。最後也忍不住要說，筆者著實很久不曾感受過這種單純由多線式AVG所帶來的遊戲樂趣，而這種樂趣，當然必須來自於文字、圖像與音樂的完美融合，而眼前的『奴隸介護』就是一例。更期望今後Silky's在力衝作品數量的同時，也不要忽略了作品本身的水準與素質，否則，記憶中的黃金品牌，只怕當真會離我們愈來愈遠了。

世界瞭望台

Beside

與四位女性擠在同一屋簷下，這麼好康的事情我也想，在這麼吵鬧的環境中可是一點也不無聊呢！不過會不會因為常常見識到女生端莊外表的另一面而開始對女生討厭呢？嗯～這麼一說，我是該考慮一下了，我可不想年紀輕輕就得了女性恐懼症，我可是最喜歡女孩子的了。

寇帝豬

●F&C・FC03 ●作業系統：JWin95/98/Me/2000 ●價格：￥8800
●AVG ●評價：♪♪♪ ●區別：18禁

與初戀之人的再會…

主角鈴風太平，自幼與鄰家小姊姊寶月靜琉生活在同一屋簷之下。靜琉由於母親早逝，父親又長期不在家，因此與太平便被如同親姊弟般的看待。到得靜琉決定要進入短期大學那年，太平終於按奈不住內心的思慕，向靜琉作了一次告白。在黃昏的霞光中，只見靜琉臉上閃爍著驚疑與困惑的神情，太平這段青澀初戀終就這麼不了了之。

三年之後，太平已是一位標準的大學生，此時雙親要遠赴夏威夷參加兄長的婚禮，臨行前卻託付他回老家照料名落孫山的妹妹功課學業。與妹妹在老家開始共同生活的太平，此時卻突然有意料外的貴賓來訪，而此人正是他所初戀的對象靜琉姊。更離譜的是，此刻應在夏威夷與兄長締結姻緣的女主角－－雪原戀歌，竟然也逃婚跑到這裡來了。好戲方要開鑼，此時太平的乾姊華織鷹因為要上京當牙醫的見習助手，也來借住到他家裡。就這樣，太平與四位女子展開充滿浪漫與驚奇的共同生活，就在這盛夏的十五日間…

▼心碎的告白



▲和樂融融的氣氛



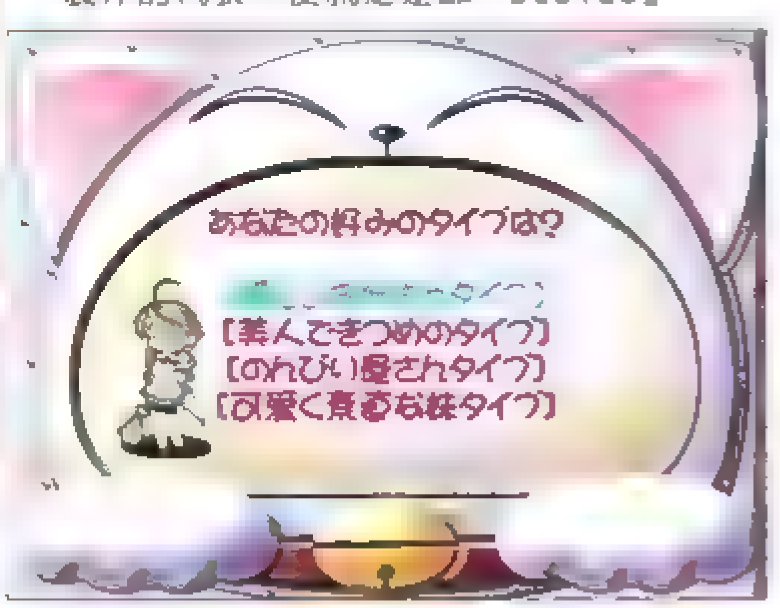
▲與靜琉的話劇排演練習

▲這位小女孩竟然是裡頭最年長的24歲，看不出吧？

『性格判定』將影響故事的變化！

繼1998年的『Natural』、『PALETTE』，2000年的『Natural2』、『NaturalZero』之後，F&C裡的Fairytale(即 FC03 之前身)儼然已取代一蹶不振之Cocktail Soft(即現在之 FC01)戀愛遊戲作品的領導地位，而在2001年末，號稱傾FC03全社之力製作的代表，便就是這部『Beside』。

既然是F&C嫡傳正宗的戀愛作品，必然也將延續該社傳統的高水準，但更令人好奇的是，在這部作品裡又加入了什麼樣的新要素。當一進入遊戲，便會被要求輸入玩家的星座、血型、與喜歡何種類型的女孩，做為『性格判定』的標準。當然這樣的花招也不是頭一次出現，這些初期屬性將會決定一些隱藏參數的變化，間接影響到攻略時的難易度。舉例來說，當玩家在資料欄裡選擇有女朋友的話，那麼針對單一對象將較容易觸發事件發生；反之，在攻略對象之外的女子時，將會便得較為困難。

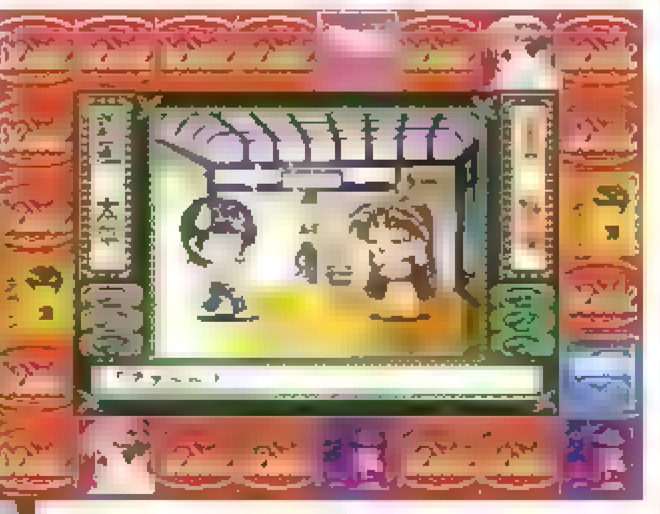


◀性格判定問答選項

「章節選擇」系統帶來更豐富的劇情變化

除此之外，在遊戲的本編中也有個不買標新、卻頗為二異的系統設計，名為「EPISODE SELECT」系統。在劇情每個章節的開頭，都會出現幾位女主角的頭像讓玩家點選，各位要注意的是，在這裡並不是決定劇情的分歧走向，而是任意點選一位角色之後，劇情便會切換成以該角色的視點為中心來進行。這麼一來，除了讓情玩法更加豐富多變之外，玩家還可以藉由不同的角色視點，來觀察她們內心的情感與想法。頗出人意料的，在這種題材的遊戲中竟然還安排了「一對一格鬥」的小遊戲，然這格鬥方式一點都不需要暴力，而是單純考驗玩家的記憶力，靠翻出同花色的紙牌來一決勝負哦！不僅於此，本作在流程結構上更仿效了「同窗會 Again」裡「Extra Collection」的方式，亦即在過關後會多出更多的額外選項，包括回顧、追加劇情與壁紙登錄等等，除了讓玩家玩的過癮、更要玩得充實。

▼ 這個歐吉桑怎會在這邊跌倒呢？



▲ 紙牌格鬥的小遊戲



▲ 用功點！難怪妳會考不上…

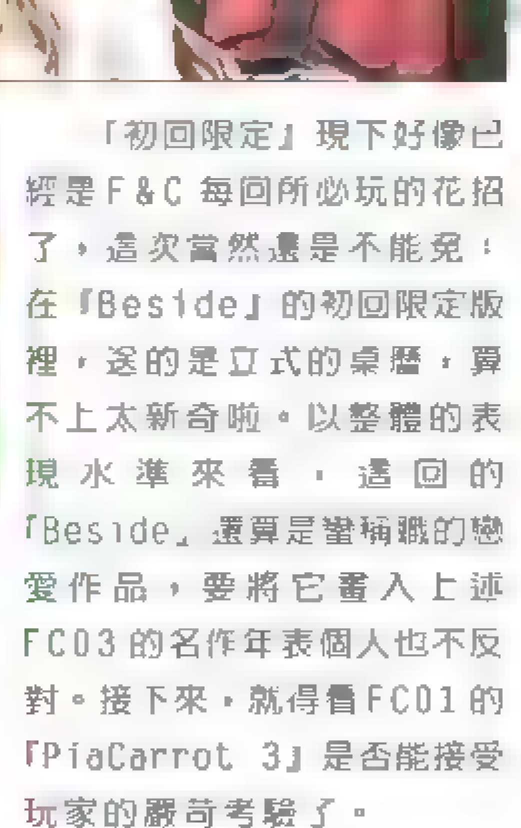
▲ 這就是切換成女性視點之後才能見到的畫面

▲ 一償宿願囉！不過報紙後的眼睛是…？

中規中舉的聲光表現

毫無疑問的，出色的美術表現既是F&C用以揚名立萬的本錢，當然也是本作的最大號召。本作原畫乃是由漫畫家水城たくや先生獨挑大樑，亮眼的表現確實不負F&C所賦予他的重責大任。水城たくや先生更是少數由漫畫家轉型成功的例子，其實水城先生並非頭一遭與F&C合作，早在98年時就曾在『PALETTE』裡參上了一角，不知各位有無發現，其實在本作中的打工同事高山小麥，就是曾出現在『PALETTE』裡的同名登場角色哩（當然，在本作中的任務就是要撫慰她受傷的過去…）！

與以往F&C的所有作品一樣，本遊戲支援了PCM/MIDI/CD-DA等多樣化的音源規格，曲風極其優美動人，再加上全程語音的配錄，表現果然還是能不負該社長久以來所累積的名聲與聲望。



「初回限定」現下好像已經是F&C每回所必玩的花招了，這次當然還是不能免；在『Beside』的初回限定版裡，送的是立式的桌曆，算不上太新奇啦。以整體的表現水準來看，這回的『Beside』還算是算稱職的戀愛作品，要將它畫入上述FC03的名作年表個人也不反對。接下來，就得看FC01的『PiaCarrot 3』是否能接受玩家的嚴苛考驗了。



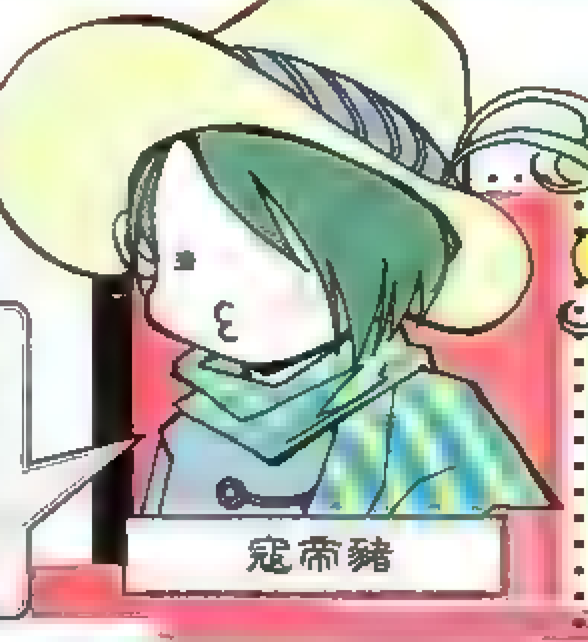
▲ 曾在『PALETTE』裡出場的高山小麥



▲ 妳也端莊點，躺在床上看書還吃東西，真是…

世界瞭望台

韋の雞鳴 ～壞れた硝子の心～



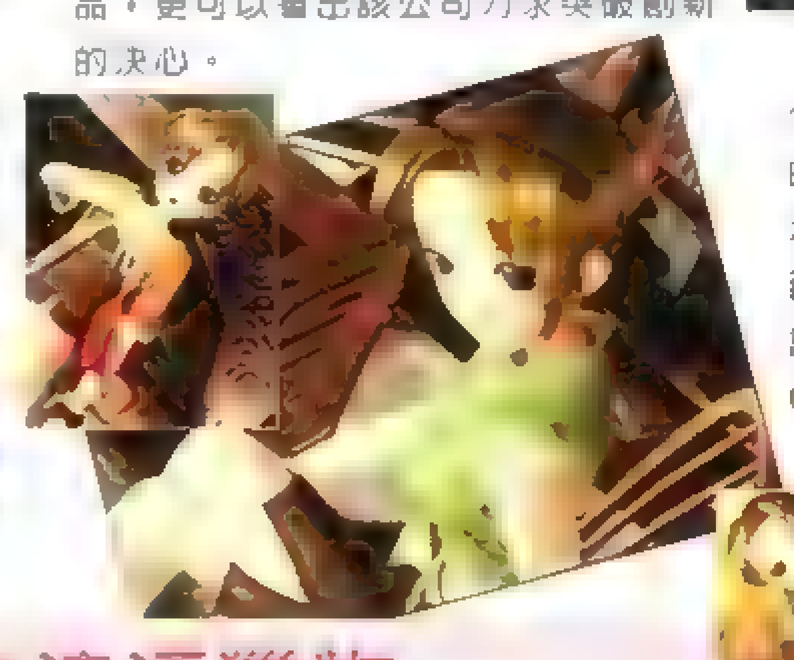
與尾行比較起來，雖然略遜了一籌，但是在創意上可沒被壓倒了。技術可以進步，但創意可不是光憑累積就能輕鬆擁有，TEATIME 加油吧！不過這石盤散發出了一股邪惡的氣味，恐怕會被魔王趁虛而入把它轉化成黑暗石盤，得快通知賢者來封印才是。

●TEATIME ●作業系統 Win95 98 Me 2000 ●價格 ¥8800
●ACT ●評價 ♪♪♪ ●區別 18禁

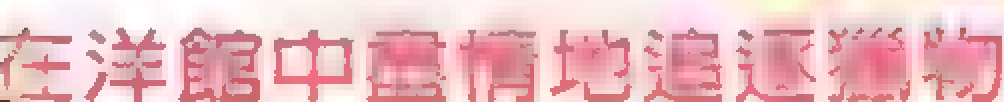
一場慘無人道的報復行動正悄悄進行著…

在ILLUSION公司於美少女遊戲界掀起一陣3D的波濤之後，許多新生代的小公司見市場反應不惡，也就紛起而仿效跟進。在這些以3D為訴求的作品之中，當然在品質、技術、圖形等各方面，比之於此道鑽研多年的ILLUSION要有上一段差距，但其中亦不乏有極為傑出的競爭者出現，「TEATIME」這家新崛起的公司便是個中的翹楚。特別是3D引擎與程式的撰寫，是無法一蹴可及的，需得用時間來累積技巧與經驗，因此儘管TEATIME公司的第一作『捕捉玻璃心』在寫作技巧、遊戲操控等方面都還不盡如人意，但卻是一個相當不錯的跳板，間接地為今天所要介紹的這部續作『損壞的玻璃心』來催生。

單從遊戲的命名來看，就不難猜出本作與前作在劇情上有著某種程度的關聯，事實上雖是如此沒錯，但遊戲的本質已從前作的單純AVG，轉變成著重以動作為主的ACT類型，由此可知這非但是兩部核心全然不同的作品，更可以看出該公司力求突破創新的決心。



故事描寫前作主角佐野宗一郎同父異母的弟弟－－佐野銳樹，只從亡父的手中繼承了一棟洋館，與兄長所繼承的龐大財產相比，怨妒之心便油然而生。決心展開報復行動的銳樹，所計劃下手的第一個目標，便是在前作中宗一郎的戀人櫻子…。



在洋館中盡情地追逐獵物

從遊戲進行的流程上來看，本作大致可以畫分成四大模式，依次分別是文字冒險模式、獵物探索模式、狩獵模式與陵辱模式等四個獨立部分。遊戲的方式很簡單，略過文字冒險不算，玩者只要在狩獵模式鳴槍起跑時，Double Click滑鼠左鍵切換成跑步模式，待接近目標時再按右鍵撲上去即可，不過這些目標角色可也都是有閃躲AI的，在此就多看看自己撲空時的蠢樣吧。依此法多重複幾次，待耗盡對方體力之後，便能夠進入下一模式，接著便是服務玩家時間－－可以自由選擇變換指令與視角。這樣的遊戲模式您是否覺得有些眼熟？是了，這般的手法，正是借鏡於ILLUSION所知名的『尾行』系列裡。只是在本作中無須再躲躲藏藏，而是肆無忌憚的追趕；至於比較不同的一點則是，本作中目標角色不再只是乖乖地束手就縛，而是會在您操控失當的瞬間，展開強力反擊的喔！

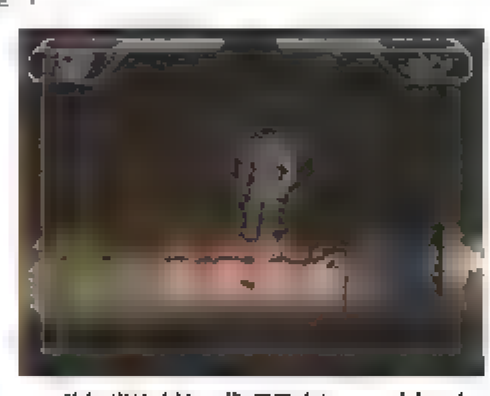




▲得留神對方可是會反擊的喔！



▲別忘了拾取各式的增強道具

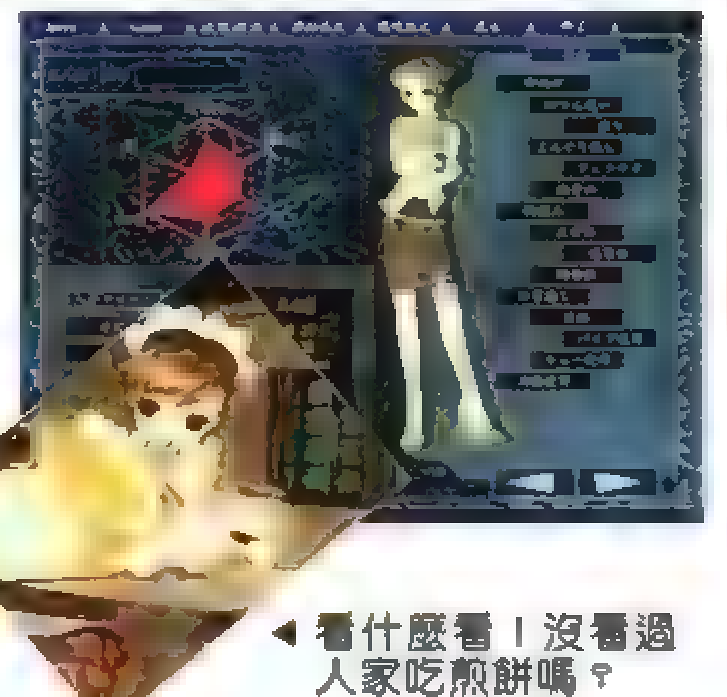


▲狩獵模式開始，快去追獵物吧！

配備不夠高檔的玩家之福

不可諱言的，類型題材如此相似的一部作品，勢必會被拿來與既有的知名作品相較。與『尾行』系列相比，本作無論在人物、背景等各方面的多邊形建構，都要明顯地簡單了許多，甚至連肢體動作也不及前者來得生動流暢。這樣的『偷料』自然是有其目的的，最直接的便是反映在硬體與系統的需求上。以筆者為例，P3-660、Radeon 64MB DDR 這般不算高檔的配備已遊刃有餘，曾在ILLUSION高檔需求陰影下求生存的玩者，在此或許可以稍鬆口氣。人體膚色材質與光影得表現算是相當不錯，不過在多邊形重疊時，還是不時會有破碎的情形出現。這類問題已無關硬體速度，而是與模型的建構技巧有關，大家至此也不難得知，ILLUSION何以能穩坐龍頭的原因所在了。

▼遊戲中也可以查詢目標狀態





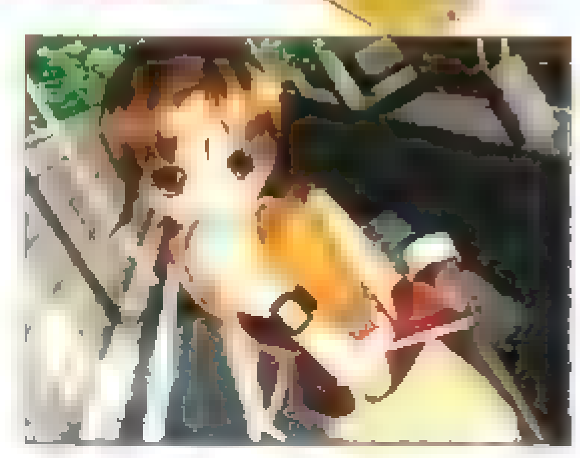
▲小心喔！燙燙

◀看什麼看！沒看過人家吃煎餅嗎？

有創意就是成功了一半，TEATIME還得再加油了

與ILLUSION寫實、華麗的人物風格相較，大家不難看出TEATIME所走的，是比較偏向唯美可愛的卡漫式路線。雖然在技術上有所不及，但這般的演出手法卻也不見得差，至少就要比起如同Forester公司等，只是播放影片檔來混充即時3D的表現要高明的多。本作的角色設定、模型建構等乃是由MA@YA先生擔任(在3D作品中公開原畫家的情形實在不多見)，也真多虧了他，因為這部作品中比較有看頭的，大概也僅有那幾張事先Render完成的靜態圖了。

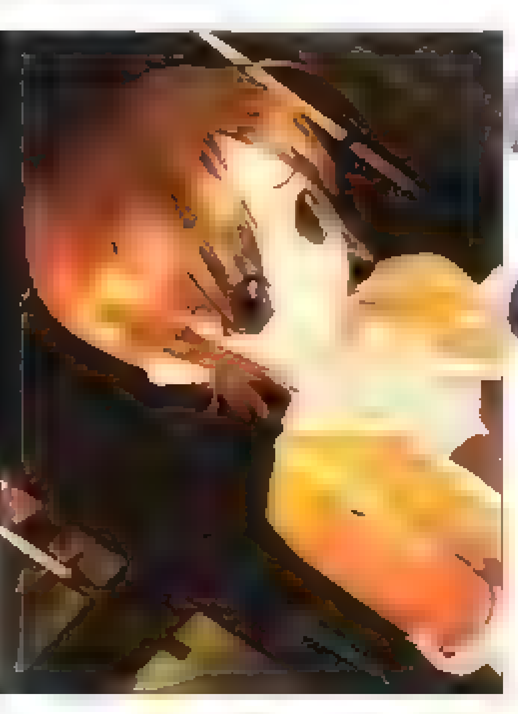
配樂則是採用PCM音源，雖談不上什麼動聽，但緊張刺激的效果倒是營造的還算過得去。登場的五位女性角色都配上了語音，在冰冷呆板的人物表情下，總算還能感受到一絲帶有人性的溫暖，同時也讓遊戲過程更形豐富生動。就個人粗淺的眼光來看，「華之悲鳴」表現縱使還追不過它的老前輩，但其中的小缺點也都尚在容許的範圍之內。其實徒有優秀的3D技術，並非就能證明是一部成功的作品，良好的遊戲性、趣味的創意發想、落實品質掌控等等都是奠定作品成功的不二法門，相信這也是TEATIME往後所要追隨著老大哥的目標。



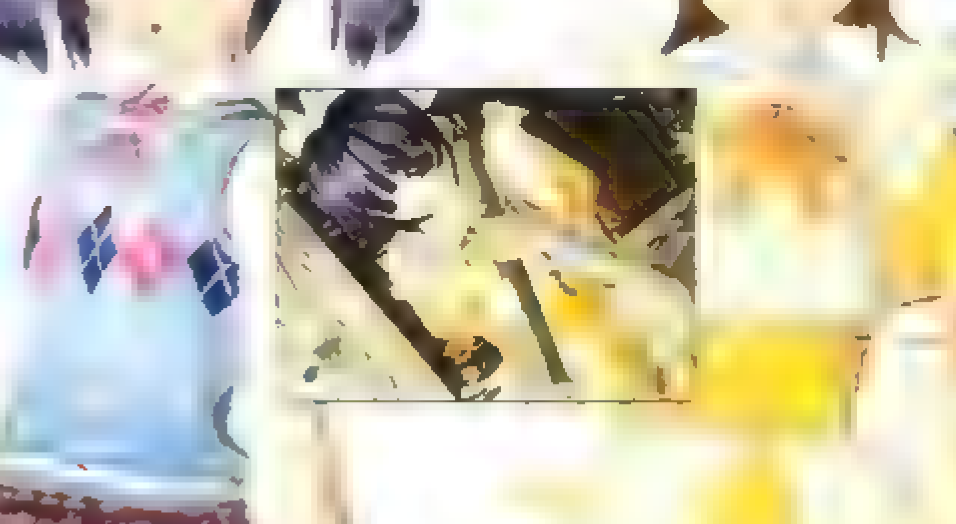
▲快快快！快來不及了



▲搖動滑鼠來減少目標的體力









Private Emotion



是老師也是戀人的關係，一同生活在一個屋簷下的兩人，真是幸福的不得了。只是…當真的雙親回來的時候，會是怎樣的情景呢？是會反對還是贊成？這才是我寇帝豬最感興趣的事情，破壞別人的幸福就是我最大的樂趣，哈哈哈……我要快點告密去。

寇帝豬

●Ripe ●作業系統：JWin95/98/Me/2000 ●價格：¥8800
●AVG ●評價：♪♪♪ ●區別：18禁

擁有秀麗的臉龐、清純的笑容
溫柔的體貼讓人心醉…
她就是我的戀人——『南條紗也香』
事實上，她也是我的老師…



夢幻般的同棲生活

故事的主角風原真，與女主角南條紗也香所維持的正是如此微妙的關係。事實上，二人早在幼年時期已生活在一起，因為紗也香的雙親早逝，年幼的她卻因此將自己的內心給封閉起來。一直到與真相識，紗也香才漸漸敞開了心胸接納了這個家庭，在此尋回了生命裡應有的情感與關懷。至此而後，兩人如同姊弟般地接受教育，但他們彼此卻深知，這微妙的情感終有一日會潰堤。

就在紗也香承繼雙親之意當上老師那年，任教的正巧是真所屬的班級，此時真的雙親因為轉勤的緣故必須遠赴外地，命運般地促合二人在一屋簷下共同生活的機會。在這段時間裡，二人對於老師與學生的立場，再作了一次確定與認識：無論世俗的眼光、年齡的差距，他們還是決定要在一起。在互傾愛意後，一段既新鮮又浪漫的新生活於焉展開，只是這段甫萌芽的青澀戀情，究竟有多少外來的誘惑與橫逆，在前面等待著他們？



▲課堂上英姿煥發的紗也香

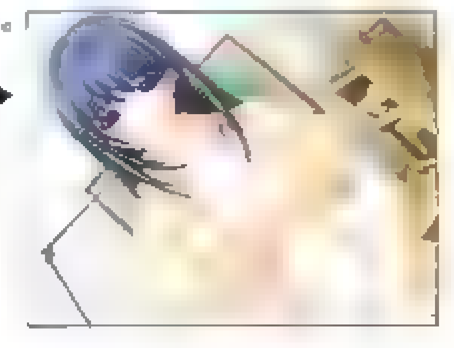


脫窠臼的人物關係設定

這是Ripe公司自99年成軍以來的第四部作品，雖然還是維持相同的製作班底，但該公司之前的幾部作品都是偏重俏皮、可愛的風格路線，因此這次推出這部風格獨具、描寫情感細膩的作品，實在是頗出玩家所意料。本遊戲在系統上並無推陳革新之處，依舊還是維持著單純的文字冒險形式，由此不難想見這部作品賣的並不是花俏的噱頭，而是要讓玩家真正體會由劇情所帶來的情感與樂趣。

以這樣的劇情架構，安排的角色卻也頗為制式：除女主角外還要有一位大姊姊的角色，這角色理所當然由保健室的高旗輝登老師出任；然主角也要有一位年紀相彷的追求者，在此則是對真有所好感的鳴瀨桐佳同學；而不可少的小妹妹角色，自然非主角學妹蓮田優衣莫數了。

▶紗也香睡著了，這可是偷腥的大好機會。



大膽主動的紗也香，在家只穿這樣而已唷！

遊戲以一日為單位，在每天下課後都有四個行動選項，分別對應到四位女性角色，所以遊戲本身難度並不高，要攻略哪位角色只要依照她的路線走下去便可以了。筆者個人覺得比較可惜的是，以紗也香這麼優秀的外形條件，應該還要有追求者（主角的競爭者）出現才對，除了在提昇遊戲性之外，也能對結局發展作更多的安排。

老師與學生間難解的習題…

以這部作品的劇情題材，是否會讓您聯想起其它作品？師生畸戀這般相類似的劇情雖然也不少，然在此讓筆者拿來比較的，是個人曾大力推薦、同時也玩了不下十餘次AVG秀作--Melody的『Love Lesson』。或許『Love Lesson』這部作品賣得並不好、知名度也不高，但個人卻十分鍾愛於它，只因它的劇情設定十分合理，在字裡行間確實能嗅出劇情發展變化所帶來的遊戲樂趣。

『Private Emotion』一般同是著重在劇情發展的敘述型作品，所不同的是『Love Lesson』著重在情感循序漸進的合理性；而『Private Emotion』所要詮釋的，是男女主角間濃密到化不開的愛慕之情。這二部作品各有其精華所在，難斷孰優孰劣，在此也提出來供各位參考，有時拿些性質相近似的遊戲作品來作比較，也會有許多意想不到的收穫與樂趣呢！

▲我們去那邊走走好嗎？





美形蒐集家絕對不可錯過的佳作！

毫無疑問的，傑出的美術依舊是成就這部作品的最大功臣。擔當本作原畫的佐野俊英先生，其深湛之功力果然是可收可放，從為May-be Soft所執筆的代表作『化粧櫻』、『召喚者』，一直到為Ripe所效力的『すいーと・じぇみに』、『ペンシラー・カナ』等等，無一不是其纖細工筆的風格典範。尤其是在『Private Emotion』這部作品裡，女主角紗也香標準的「天使面孔、魔鬼身材」，不知擄獲了多少玩家的心，堪稱其角色塑造的最高傑作。

配樂上本遊戲僅支援PCM音源，表現算是中等水準，談不上特別出色，不過由PaPa's Pleasure所演唱的主題曲『Believe in you』倒是還值得一聽，官方網頁上也有這首曲子可供下載試聽。語音雖然僅限於女性角色，但演出的水準相當不錯，溫柔婉約的紗也香再配上恬恬膩膩的語音後，當真是教人不心動也難！



這部作品在日本到底受歡迎到什麼程度？筆者舉個親身的例子好了。筆者託人在發售當天去購買這部作品，但陰錯陽差地晚了兩天才去，結果尋遍秋葉原居然就是找不到一片現貨！當然等到筆者收到時，已經是一個禮拜後的事了。更要令人豎起中指的是，在本遊戲偌大的包裝盒裡，竟然就只有一張光碟與一張『對折』的說明書…俺花了台票兩千元，居然還得要改姓莊？算了，好遊戲應該看的是內容，附加價值只是其一嘛，看來也只能這樣安慰自己了。



▲別喝太多，等下看妳怎回家…



▲你看這件好不好看？

12月5日

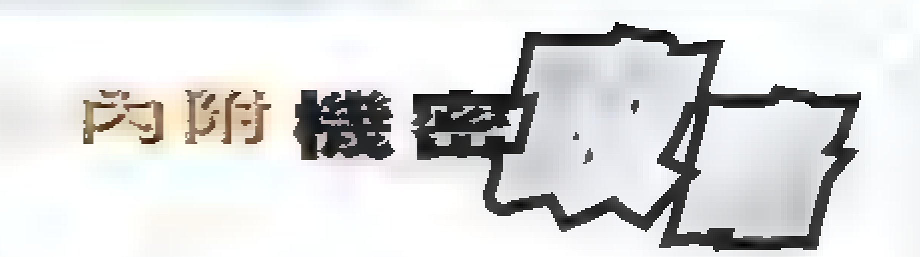
鐵定上市

時代動亂黑暗降臨
烽火在各地燃燒死亡在四處蔓延
傳說破滅新英雄即將誕生

Luna Saga

神月紀事


TGL


內附機密


違命上市


奇蹟網站




奇蹟花園
Miracle Garden







閃電風暴
CRISIS
不朽的射擊名作 全3D雷射交錯的震撼
大型電玩、PS
「閃電風暴」系列最新作 PC版 全新誕生!
TGL
客服專線:02-29627425 FAX:02-29628646 http://www.tgl.com.tw

新 世 代 戀 愛 講 義

夏色 Celebration 戀の物語 中文版

高中最後的暑假，正是最有趣、最忙碌的時候，既要上暑期輔導課，晚上又要打工，更想好好地玩個痛快！於是你便嘗試和班上的女孩子約會，在外頭邂逅各式各樣的人，周旋於眾情人之間...

三個星期之後，你帶著旅行的心情，邀請心愛的女孩一起回到故鄉探望時，父親卻迫不及待地介紹一位女孩給你...

「這就是你的未婚妻了！」

天呀.....十八歲這年的夏天，突然發生如此重大的事件，情感夾在情人和未婚妻之間，前途又走到了升學或繼承家業的分歧點...

你究竟要如何抉擇呢？

你也可以成為戀愛高手喔！

◆角色與地圖世代變換系統

每個女性角色都有許多個潛在性格，即使是同一個問題，在重玩遊戲時，同樣的對話選項所得到的反應未必相同，培增強劇性與豐富度。而所在的春河市，每進新遊戲，結構都會有所變化。上次發生事件的地點，這次卻不存在，隨時抱持新鮮感，探索春河市。

◆ CG欣賞模式，可以慢慢欣賞曾經發生過的事件全圖。

◆提供音樂盒模式，可以欣賞所有精彩的背景音樂！

HuneX 熱情發售中

精訊資訊 台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw

G1002462 JOYON

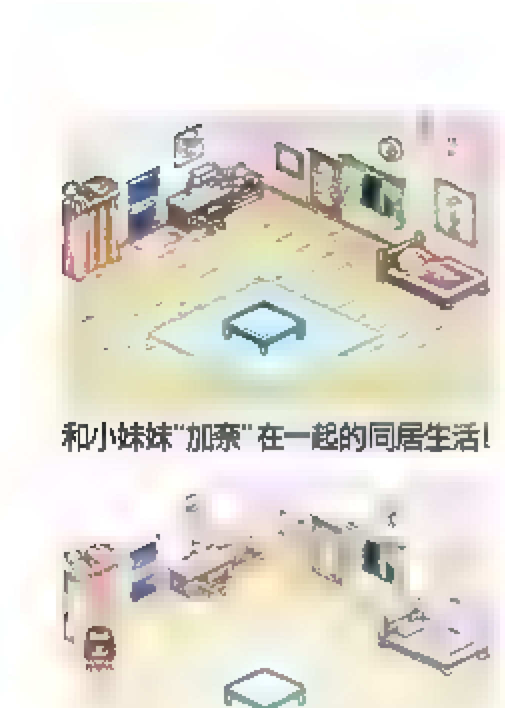




「精訊遊戲線上 -GameMate」是精訊資訊特別為喜歡玩遊戲的朋友所設計的「遊戲對戰系統」。您可以在家中的電腦開啟「聊天伺服器」或「遊戲伺服器」。 現階段系統可以外掛伺服器：「聊天伺服器」、「夏色 Celebration 伺服器」及「撲克 Celebration 伺服器」，包含了 撿七、九九、大老二、拱豬 第四種撲克遊戲 與 象棋遊戲、青蛙象棋的聊天室。歡迎至本公司網站，點選「精訊遊戲線上」一起聊天玩遊戲!!

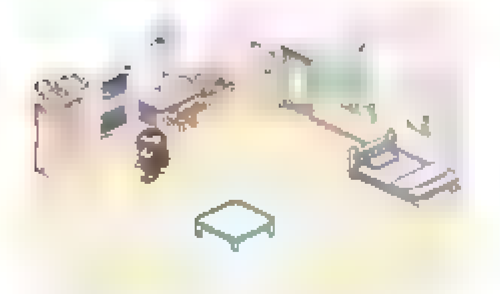
哥哥，寫這封信的人是誰呀？

桌面上的小妹妹"加奈"將為你送信！



和小妹妹"加奈"在一起的同居生活！

這封信是誰寄的呀？



小郵差"加奈"幫你送信。



享受與"加奈"聊天的樂趣吧！

小郵差"加奈"來到你的桌面上了。

"加奈"不但會幫你把接收到的郵件收進來給你，還會幫你整理接收到的郵件。"加奈"會記得你及你的朋友們的生日，當生日快到時將會通知你，有時候還會陪你聊天。此外，偶爾你還能偷看到"加奈"寫的日記等，這是一個你隨時都能跟桌面上的"加奈"在一起的同居型電郵軟體。讓"加奈"的笑容隨時陪伴著你吧！！





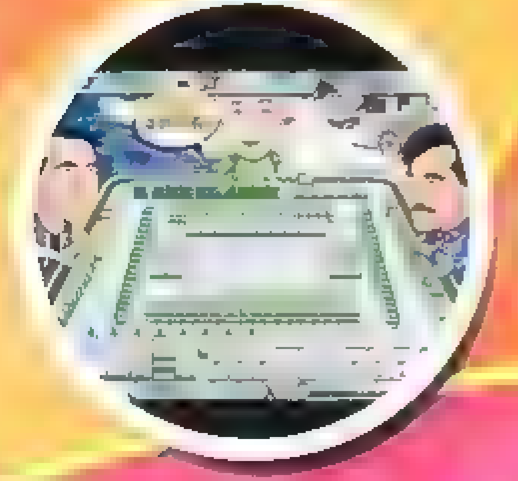
最新資訊請參觀此網站。
http://www.interlexinc.com.tw/

Microsoft® Windows® Me/98/2000

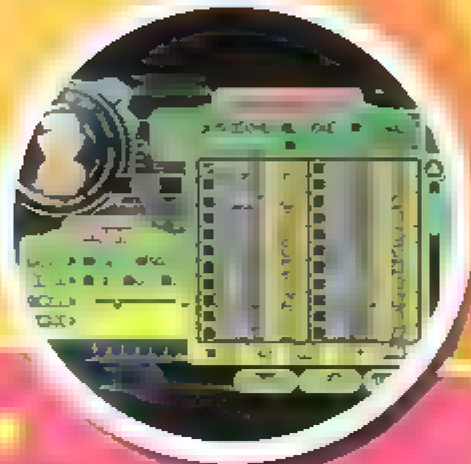
雄圖資訊股份有限公司
Interlex TAIWAN Inc.
台北市松德路65號11F-1
TEL. 02-2727-1712 FAX. 02-2727-1716
E-mail : info_tw@interlexinc.com

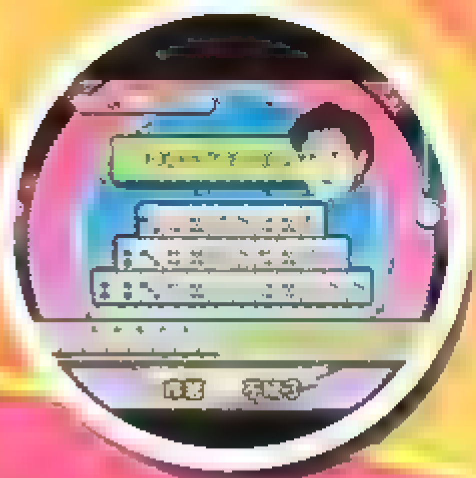


Microsoft Windows
擊融合為3D動作射擊遊戲的最佳傑作！
上的戰鬥終於在中文版上登場!!
蒼鋼騎兵
A-MAX FACTORIES
台灣網站正式啓用！
http://www.interlexinc.com.tw
PANTHER SOFTWARE
Interlex TAIWAN Inc
台北市松德路65號11F-1 info tw@interlex inc com
總經銷
第三波資訊股
Microsoft"及Windows"為美國Microsoft Corporation之註冊商標。©2001 Interlex TAIWAN Inc. 2001 PANTHER SOFTWARE



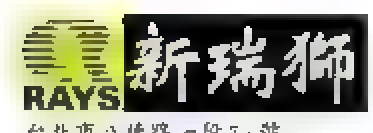








選購時請指明唯一品質保證
至尊麻將3 麻將高峰會
聖誕假期
隆重上市
讓您久等了!!
感謝超過十萬遊戲迷的熱情支持,
締造至尊麻將2(麻將鐵公雞)空前銷售佳績!!
穩坐國內麻將遊戲第一龍頭寶座!!
今年我們又來了!
哈哈!
我是麻將至尊!
哇X!
滾到一邊去!
靠!別鬧了!!
一套今年您不能錯過的麻將遊戲!
至尊麻將3 麻將高峰會
全方位的麻將遊戲,自由度最高,滿足所有玩家的喜好。
初級、中級、高級三段式人工智慧(AI);挑戰你的牌技。
緊張刺激之餘,適時進入輕鬆小站;調整心情,再戰方城!
單機、網路兩相宜;四人不多、兩人不少;歡樂盡在遊戲中。
全程配音配樂,爆笑逗趣!
三種規則,六種玩法,保證物超所值!
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表線:02-8226-5677
www.softstar.com.tw



台北市八德路一段74號
www.raysgame.com.tw
TEL 02-23928806
FAX [illegible]



氣勢浩蕩的英雄霸主
千嬌撫媚的紅粉佳人

恆古傳奇譜成淒美感人的樂章……

◆感人的劇情發展

忠實的呈現秦末史實、真實考據當時的民俗風情





◆淺顯易懂的對話和多重分支劇情

沒有古文般的深澀、隱藏性的劇情等你來發現









◆精美的地圖與龐大的道具系統

獨創地圖「自動尋徑系統」，200種以上的道具應用





◆絢麗的魔法招式與戰鬥系統

迎合玩家的傳統升級制，依屬性有不同的攻擊技能

12月帶領著您的目光面臨未知的驚豔！


項羽、一個傳奇性的霸主，因家仇國恨，抱著推翻暴政的信念走上廣結俠義之士的歷險旅程。特別參考原作故事，採取史書中所描述的風俗民情，完整呈現秦朝末年楚漢相爭的史實背景，搭配淒美的愛情故事勢將傳誦百年而經久不衰。
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC


RAYS 新瑞獅
台北市八德路一段74號
www.raysgame.com.tw
TEL (02)23928806
FAX (02)2394140
古老的神秘傳說
縈繞著情愛糾葛
西藏
揭開西藏神秘的面紗，探究古老的冒險故事
遊戲中的場景均西藏真實的西藏風光攝影為基礎
獨特的熱線查詢，隨時解釋你的"西藏之行"中的各種問題
特創六種屬性"地、火、風、水、黑暗、光明"
主角會戰鬥中的屬性就會受到地形和天氣的影響
特點以手印來代替魔法，把西藏特有的除神引入戰鬥中



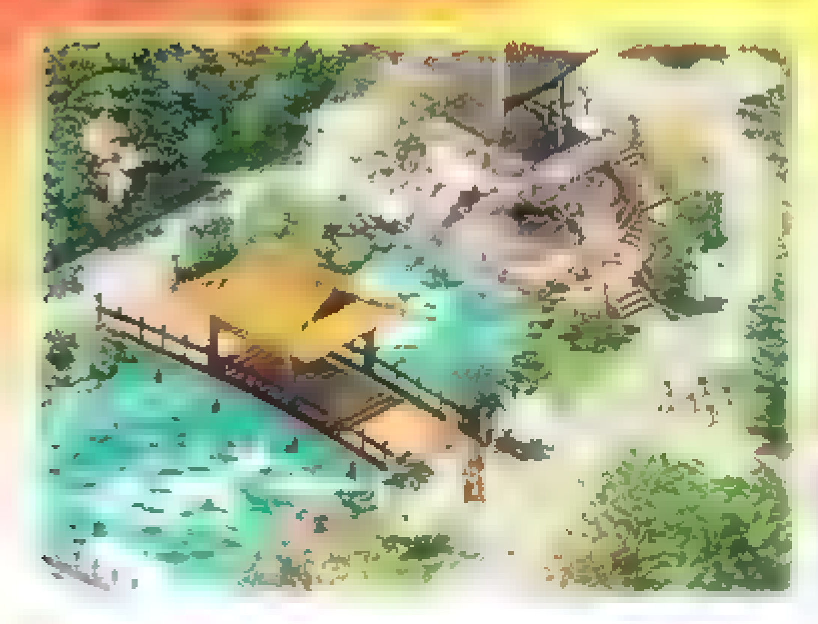
鼠賊一窩
The Mouse House
今年最有趣的動作冒險遊戲
即將上市
小小老鼠，東盜西竄
搖控汽車，橫衝直撞
走跑跳推，體驗冒險
打敗貓咪，看我發威
紅紫科技
Red-Purple Game Technology
http://www.letsplaygame.com
服務專線/02-87329922
地址/台北市信義區110基隆路二段189號2樓
傳真/02-87324813


和項少龍一起成為一手掌握歷史的千古贅人！
回到戰國末年的二十一世紀特種戰士項少龍，
成為了在歷史中憑空多出來的千古贅人，
靠著領先兩千多年的歷史常識與軍事技術，
他要找出秦始皇，合夥建立一統中國的千秋大業！
※尋秦官方網站：http://findching.gamefamily.com.tw
黃易
Searching The Emperor Ching
尋秦記
獨步武俠世界的新世代旗手—黃易　讓千萬

當千古一帝

Searching The Emperor Ching.

遇上千古贅人 項少龍 ！！



歷史真相　瞠目結舌

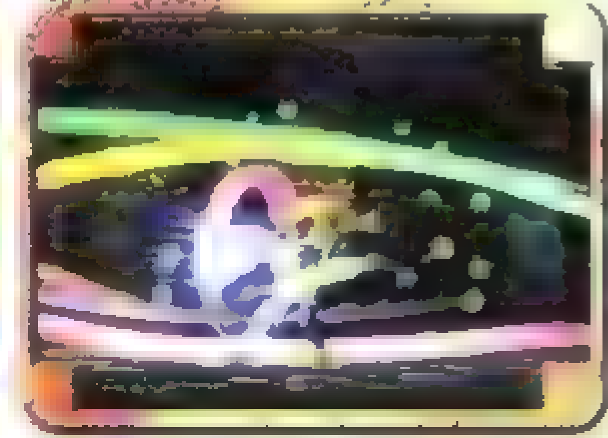
當未來戰士遇上戰國風雲，揭開戰國七雄政治角力的驚人黑幕、始皇身世的千古之謎，看黃易與歷史對項少龍開的大玩笑！！



戰國天地　風起雲湧

「合縱」與「連橫」的政治運作與利益衝突、「三晉合一」的秘密大計。勾心鬥角、爾虞我詐，在七國交鋒的現實與殘酷裡左右逢源！





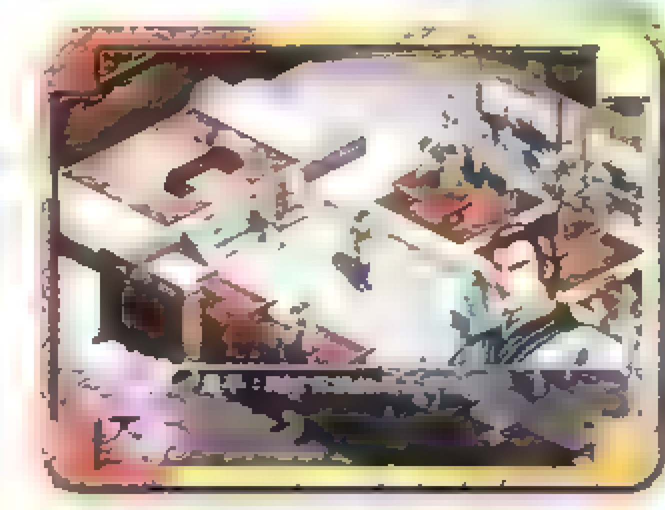
風波情場　翻覆糾纏

見證戰國情愛的多種樣貌，動人 CG 驚艷重現原著精華，與紅顏們交織愛恨糾結的亂世戀情。翻覆情場，你也可以和秦始皇的母親談戀愛！

鑄煉神兵　鋒芒攝目

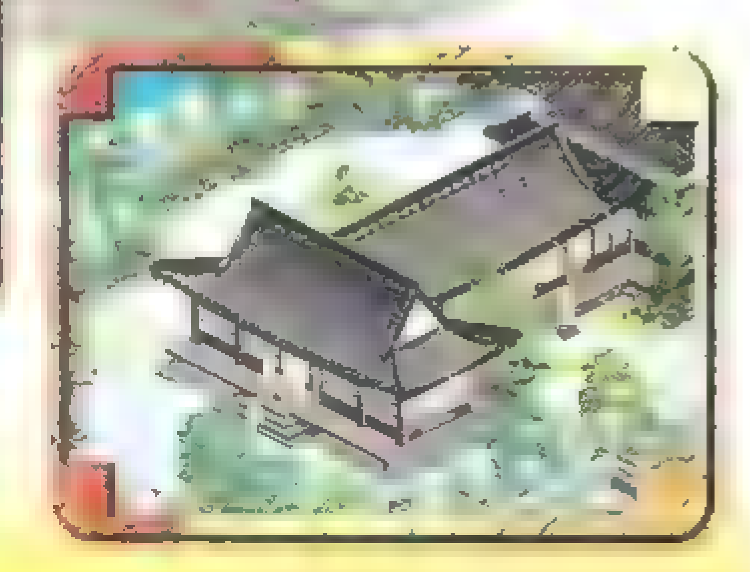
尋找傳說中的稀世奇石、未完成的名匠刀劍遺作，打造鑄煉出曾現過原著血浪、墨子劍的絕世武器，再現神兵光芒與戰國群雄們決戰爭鋒！





3D決戰　視覺極限

3D震撼展現原著驚天招式，在刀劍交鋒中，痛快解決所有恩怨情仇。超脫生死榮辱的決戰極限，聲光威力大快人心！



軟體世界 智冠科技股份有限公司

TGW 智冠科技．全彩狼工作室



華人拍案驚艷的經典鉅作 豪秦熱賣中！！

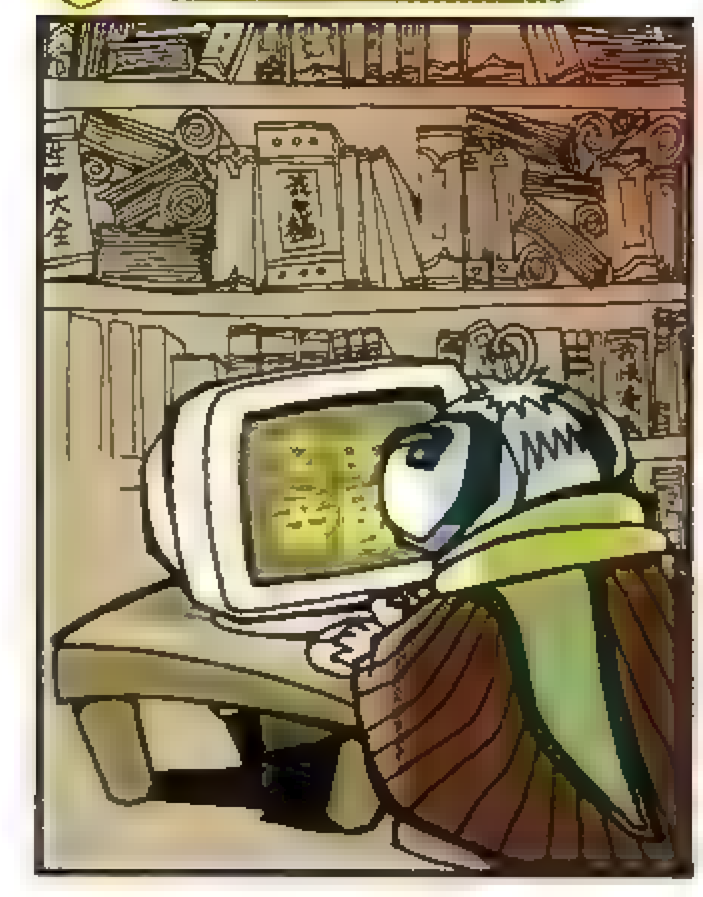

以賤為圓心 以屌為半徑 畫出一個
天打雷劈
欺壓善良無惡不作
市儈現實無利不圖
速食軍團
勇者軟趴趴 玩家笑哈哈



就在今年，
即將挑逗你的味覺、
流盡你的口水、
笑翻你的神經！
HOT DOG HOT GO!
熱狗熱Go!
速食英雄
愛與勇氣大冒險
屬於肉腳英雄的同心圓～
卡片戰鬥緊張刺激
數百種功用不同的卡片等你收集，可派出小偷、刺客、乞丐等通用卡偷襲敵人，再利用助攻、本命、助防等戰鬥卡打敗敵人！
大地圖耀眼亮麗
小場景鮮活有趣
以漫畫為主軸、食材為題目設計出一連串的故事場景，有電鍋做成的電鍋城、冰箱做成的冰島世界、櫻桃做成的摩摩村、還有最好吃的烤肉沙漠......糟糕，口水流出來了！
遊樂場提供十餘種小遊戲、訓練所可讓玩家PK作戰、電影院招待欣賞短篇漫畫......
支援區域連線，開放網路對戰，可以通力合作打魔王，也能夠互相陷害求進步！
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
www.gamedreamer.com.tw


神機世界2
EVOLUTION 2™
遙遠的約定
遠古的遺跡 文明的冒險
大新資訊 年度代理改版中文化，繼櫻花大戰系列後又一鉅作！
邀您一同探索「帕爾迪亞大陸」的傳奇






喔喔~
太空船……


就快建造好了！
我的太空船~
喵！

什麼東西？
又是魔王軍的
新武器嗎？
無法與
仙人師父
連絡上……
哇~
又來了~



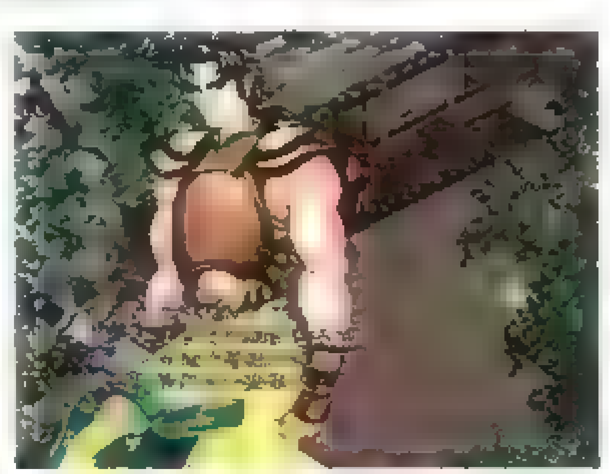
尋秦記 劇情攻略

第1章 時空之旅



醒來之後的項少龍看了看四週環境，心裏還在回想科研所所長及時光機，說好十分鐘就可以回去，但是現在連所在的年代都不曉得，這可怎麼辦才好呢？穿起衣服向外頭走去，在前面不遠的河邊看到一位婦女，名叫美蠶娘。美蠶娘開口詢問項少龍從那裏來的，在無言可對之下，只好以沉默回答了這一切；美蠶娘見項少龍答不出來，就不再問下去了。

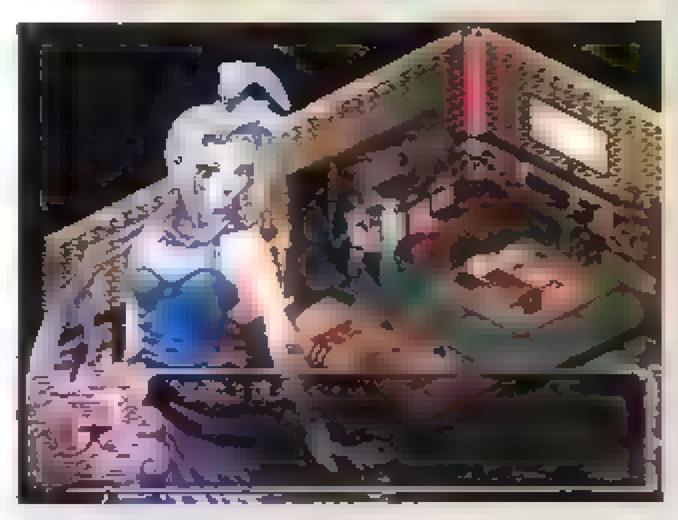
回到屋內後，美蠶娘發現屋內柴火已經用完了，便叫項少龍幫忙到位於河邊的福叔家購買柴火。一路由後橋的對岸沿路往上走，就可看到福叔家；從福叔的口後得知，正要對美蠶娘動手的惡霸焦毒是被項少龍從天而降殺死的！然後福叔又說，這個國家的年輕人大部分都被徵召從軍，現在村內只剩下婦孺與老人，還有一些為了逃避戰爭而四處浪蕩的土霸。向福叔取得柴火後，福叔覺得項少龍以後會是一位大人物，便送一本劍譜給項少龍，並聲稱此為福叔的傳家劍譜，主要是希望項少龍能代福叔保護美蠶娘，而項少龍也承諾下來。



撿起了劍譜及柴火，便回到美蠶娘的屋內，用完餐之後向美蠶娘問一些問題，從中了解原來美蠶娘的丈夫在趙秦之戰死。既然趙秦之戰是九年前發生的話，那當前豈不是公元前251年？美蠶娘又說，因為兩個丈夫都戰死沙場，所以每天向上天禱告，求老天賜與一個丈夫，想不到在緊要關頭時，項少龍就這樣掉了下來，而且還打死了焦毒，這不正是老天爺賞賜的嗎？



這時項少龍心中不禁盤算，公元前251年時秦始皇嬴政應該仍在趙國首都邯鄲城當人質，如果能找到其並合作的話，那日嬴政登上帝位時，豈不是飛黃騰達？在一番思索後，問美蠶娘邯鄲城在那裏，美蠶娘知道這就表示少龍會離開這裏，心中雖有些不捨，但還是承諾會幫他詢問



初遇陶方

隔天跟隨美蠶娘來到了桑林村市集，一進入市集就有一位白夷女向項少龍推銷種馬，而且看來很想要男人的樣子。不久美蠶娘和項少龍被一群人擋住，帶頭的是焦毒的弟弟焦黑；當焦黑逼問焦毒的去向時，項少龍馬上站出來表示焦毒是他殺的！焦黑聽到後就帶著一票兄弟圍了上去，但兩三下就被解決了。

這時旁邊有一位名叫陶方的人，看到了項少龍的身手，便邀項少龍可否賞臉到市集旁的營地相談，項少龍看在陶方誠意十足的情況下便答應前往。到了陶方營地後，陶方表示有意請項少龍當保鏢，而項少龍則面有難色的表示自己還要到邯鄲城；陶方便說出其主子烏大人是邯鄲首屈一指的畜牧大王，他就是奉主子之命在各地收集品種優良的馬匹，收集足夠之後再運往邯鄲城，所以項少龍此行將可以一舉兩得。接下這個差事之後，項少龍心中又在盤算著，只要再過一些時日就可以見到秦始皇了。





白夷美女

出了營帳，陶方介紹了商隊護衛團專領竇良，此時的竇良竟然公然挑釁項少龍及勾搭美蠶娘，陶方趕緊命令竇良退下，這才化解了一番爭執。看到這種情況的美蠶娘，覺得外面世界不比這裏太平，因此決定留下來；項少龍也明白美蠶娘的心情而不強求，同時表示日後一定會回來的，就這樣美蠶娘在依依不捨的情況下獨自回到小屋。

接著陶方給了一些錢，叫項少龍在出發前到市集去買需要的東西。照著陶方的指示在市集中採購之後，一路逛到了位於市集左下方的〝桑林蘆葦叢〞；這時發現蘆葦叢中躲著一個人，在叫喊之後那個人便走了出來，原來那個人就是之前在市集門口叫賣種馬的白夷女。從自我介紹中知道她名叫秀夷，介紹完後秀夷就神情緊張地一直要拉項少龍回白夷山；一問之下才知道，白夷族得到消息指出，馬賊頭灰鬍與他的八百馬賊群與準備在打石谷內伏擊陶方車隊，以搶奪女人與馬匹。



項少龍聽完之後，心想不能因為這個消息就心生畏懼，而是要拿出以往所學的特種部隊殺人術來伸張正義。在狠狠〝答謝〞秀夷一番之後，便返陶方營帳；到了營帳內向陶方敘述白夷所警告的事後，陶方也指出灰鬍、囂魏牟、邊東山這三人被稱為中原三大絕代兇人，其中以灰鬍的勢力最為龐大，還沒有商隊能在他們手中全身而退的，而且行走的路線會被灰鬍所掌控，難道商隊內有內奸？

[illegible]

在詢問下，陶方肯定竇良一定是內奸，因為只有他是魏人，而且曾無故離隊數天，離隊時一定是暗中去會晃灰鬍。隨後轉身命令項少龍去把竇良殺了，最好是殺得有憑有據，且再度表示魏人曾佔領了邯鄲兩年之久，全靠齊人出兵才讓魏人退兵；但魏人仍有很多留在邯鄲充當間諜，竇良就是這類人，所以下手時千萬不可留情。

往前右上方竇良的營帳，並沒有看到竇良，走回去問陶方，陶方指出竇良可能在女侍住的營帳內，進到了右上方的營帳後，就看到竇良正在調戲女奴，在不斷阻止之下，竇良不悅的表示要跟項少龍在小樹林單挑，聽完後隨即前往位於營帳附近的小樹林見面。見到竇良後，先照著陶方的指示，假裝自己是灰鬍手下，進而套竇良的口風，不料因不擅說謊而被識破，結果還是打了起來。



殺了竇良並回到了陶方營帳後，陶方表示果然魏國人都不可信任，且項少龍這次立了大功，自然不會虧到虧待。之後叫項少龍到竇良的營帳休息，養足體力來應付灰鬍山賊軍。進到營帳後，裏頭已經有一位名叫婷芳氏的女子在等著侍候；項少龍心想，不愧是商人，還真懂得收買人心，那我不妨也來嘗嘗做大爺的感覺，隨後便進房〝休息〞。



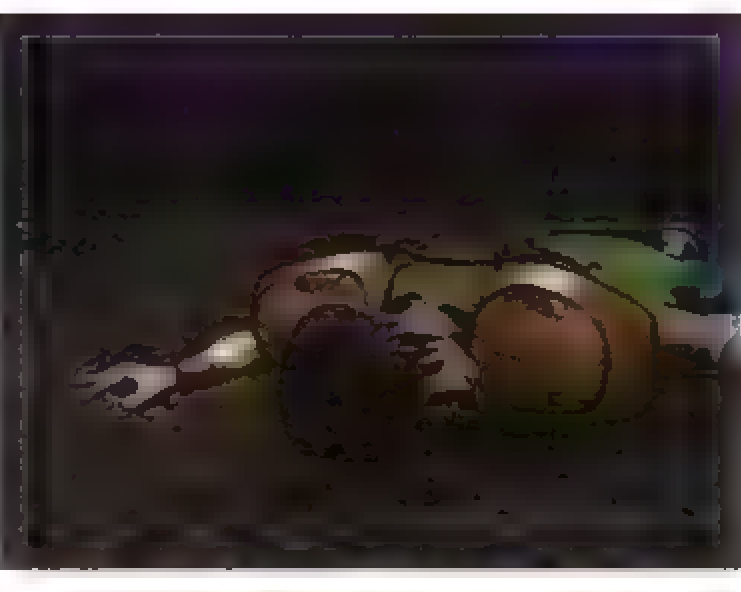
●對抗灰鬍

天亮之後前去拜見陶方，陶方覺得雖然已經除去賈良，但是威脅仍然存在；項少龍則向陶方提議，不如來個出其不意，突然拔營行動，讓敵人無法掌握我方行蹤；等到對方發現時，我方已經到達安全的地方了。項少龍又向陶方要了５０名不會叛變的武士，準備直搗賊穴，讓灰鬍無力來追陶方的商隊。陶方聽了之後深表讚同，便起身前去準備。

隨後回到自己的營帳與婷芳氏拜別，隔天向五十名士兵分配任務後，陶方也在這時給項少龍一把匕首當信物。然後帶著其中二十名士兵前往灰鬍山寨，這時項少龍想到在歷史戰術中，火是威力最強的，便教給士兵一些有關火攻的戰略，並指示只要火燒起來就叫商隊趕快撤離。

殺了後門看門的守衛後，先指示跟隨的士兵分頭去放火，再一路進入山寨；隨後在山寨的屋子內會聽到交談聲，原來灰鬍此次行動可能是魏國人指使的！當項少龍正在腦中分析時，寨內的火也燒了起來，灰鬍看到這個景像時不禁勃然大怒；為了讓灰鬍無法指揮救火和英雄心態作祟，項少龍便向前去攻擊他，但力大無比的灰鬍三兩下就把項少龍打下樓。

眼看火越燒越旺，便沿貨物與貨物的之間的通道走到山寨大門，這時灰鬍已經在大門口堵項少龍了。雖然第二次交手，項少龍還是一樣被灰鬍KO。在一幕烽火連天的景象下，灰鬍得意的走了，而本來已經被打倒的項少龍，居然奇蹟似的走向未被火燒到的原野上再倒下，可是當他醒來後，已不知道自己身處何處…


▲[illegible]

攻略重點

依照美麗娘說的前去找福叔取柴火時，最好在跟福叔交談前先存個檔，因為跟福叔要柴火時，柴火有可能會正好掉在他的腳下而拿不起來，他給的食譜也可能會有這種情況，所以還是先存檔比較保險。

拿到柴火後，"一定"要先去位於市集右下方的荒野練等級，順便在市集購買裝備，最好是練到5級以上再回到美麗娘住處，因為拿完柴火就返回美麗娘住處的話，就無法去練功，而等級1是絕對打不過賈良和其手下的，這點要切記。

和賈良交手時，由於其攻擊力不弱，所以除了要使用強力劍技攻擊外，補體力的藥最好準備多一點，這樣就可輕易打過。殺死賈良後，趕緊繼續練等級及賺錢買補體力的藥品，因為接下來就要前往灰鬍山寨，沿路上沒有練功賺錢的機會，尤其當項少龍被灰鬍打下樓後，走兩步便遇一次敵人，幾乎沒有喘息的機會，所以補體力的藥一定要夠，等級也是一樣，在與灰鬍交手時，因為一定會被打敗，所以在此可以不用浪費藥物。

第2章　墨門劍法

醒來的項少龍還搞不太清楚自己是如何逃脫的，心想應該是有人相救，不然怎麼身上的傷口都經過包紮呢？就在遠方不遠處看到一個城門，靠近城門時，守門士兵為了防範不法之徒進城搗亂，所以要進入的人民一定要有通行證才准通過，不然就是要付現金兩百錢。付了兩百錢後，守門士兵拿了通行證給項少龍，並警告千萬不可惹事生非。


▲[illegible]

●墨門元宗

進到武安城鎮後，問了很多路人，但都沒有可參考的線索；漫步來到了一間破廟前，正當為這一切懊惱不已時，正好有一位名叫元宗的人從身後走來，並詢問項少龍從那兒來的；項少龍編了一個因要到邯鄲探親而迷路的謊言，並詢問元宗如何到達邯鄲，這時元宗直接問項少龍會不會使劍，隨後便要求切磋劍術。比完之後，項少龍才知道自己的劍術是多麼差勁，且心萌退意。


▲[illegible]

在項少龍要離開時，元宗才說出當天就是他救了項少龍，因為武安城的守衛森嚴，所以才把項少龍放於森林中；項少龍雖心存感謝，但也沒什麼東西可以回報。元宗又問項少龍將來有何目標，項少龍搖搖頭，表示只想買匹快馬趕快到邯鄲城就好，元宗聽完不禁大怒，他表示大丈夫立身處世，怎麼能沒有目標和理想？要懂得創造時勢才算是真豪傑！項少龍也反問元宗的理想，元宗說出他的理想就是消除天下之大害和實現天下之大利，並為項少龍解釋大利和大害的定義。

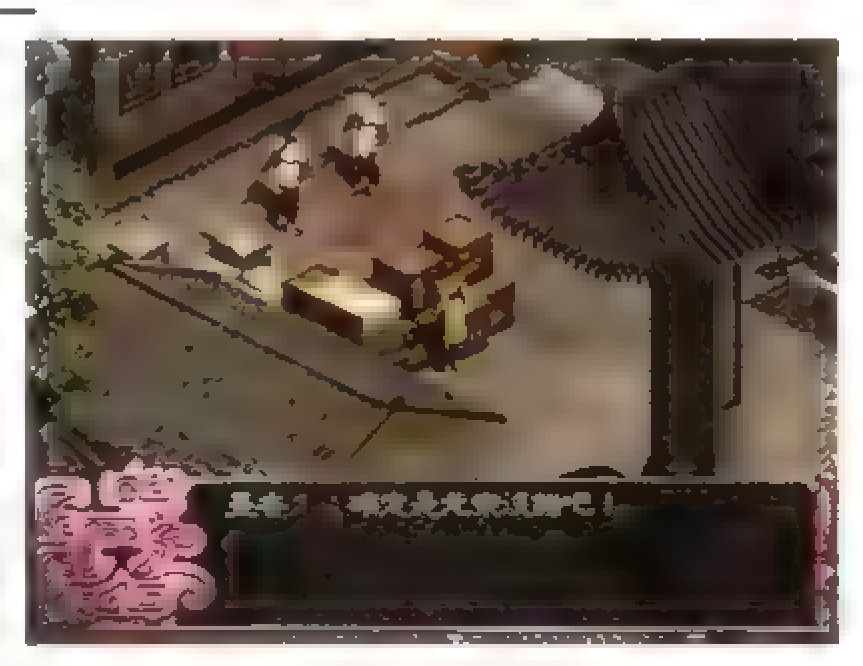
這時將話題一轉，再次向元宗詢問如何才能去邯鄲城，但元宗表示一定要跟他學劍，學到攻破他手上的木劍才行；元宗並表示，如果不練到這樣的話，即使能到得了邯鄲，也未必打得過那邊真正的使劍高手。隨後元宗在破廟前教給項少龍墨子劍法的劍訣，這時項少龍只覺得好像在看武俠小說，且半信半疑的練了起來。

就這樣三個月過去，劍法也練會了七八成了，此時元宗向項少龍解釋墨氏一門的典故，也訴說著齊墨、楚墨、趙墨的故事，同時也警告項少龍，其中趙墨鉅子嚴平不僅劍法強，且其破墨劍法可能已經練成，切記不要與他起衝突。聽完元宗的解說後，讓項少龍更了解墨家的各種原由。



●捨己為人

這天項少龍來到武安鎮上，在不遠處的巷子裏，看到前來抓拿元宗的兩位墨者；想回去警告元宗時，卻被他們發現因而打了起來。打死這兩位墨者後，項少龍趕回到破廟找元宗；元宗覺得該來的總是要來，便拿著地圖及鉅子令叫項少龍趕快逃走，項少龍就這樣照著元宗的指示從破廟後門逃出。





一路上項少龍心想，像元宗這般胸懷大志的智者與一代劍術大宗師，在目睹自己的行會四分五裂，墨者變成爭權奪利的人後，喪失了救世濟民的熱心，只希望用自己的死來激起項少龍的熱血，希望他能用另一種形式去實現天下之大利。但項少龍卻也懷疑自己是否有能力去改變歷史，而改變後對中國來說是福還是禍呢？就這樣邊走邊想而進入了大樹洞中，在洞穴中繞呀繞，終於看到了一個亮光，一出去才知道原來這個洞穴的出口就是千辛萬苦所要找的邯鄲城城門…







攻略重點

在進入武安城之前最好先存檔一下，因為進入武安城需要通行證才能進去，如果通行證掉在守衛部下的話，也可能會拿不起來。在破廟前面與元宗交手時，由於不可能打得贏，所以不必浪費藥包，這樣才有多餘的藥包去對付兩位墨者。

殺死兩位墨者後，也記得要存檔，因為回破廟時元宗會交給項少龍鉅子令及木劍，也可能發生拾不起來的情況。進入洞穴中最好要練到19級，不然接下來的敵人可就沒那麼簡單了



第3章 智勇雙全

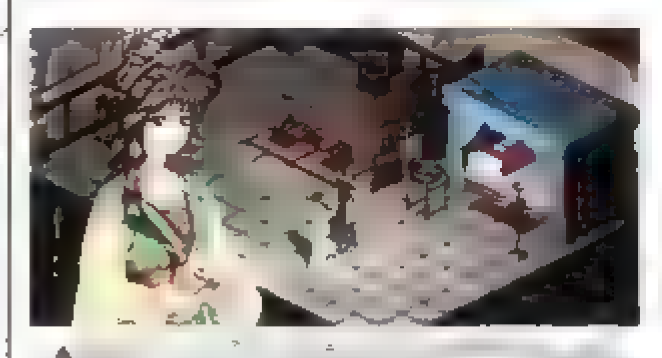
來到邯鄲東門門口後，立即馬上向守衛說明要尋找陶方的來意，此時守衛並不相信來者是項少龍，並表示項少龍已經在半年前的馬賊一戰中犧牲了。為了證實自己的身分，拿出陶方所給的信物給守衛，守衛這時就馬上拿信物去請陶方出來。陶方看項少龍還活著，心裏非常高興，這時項少龍直問婷芳氏的去向，那知婷芳氏已經被陶方的主人送去當舞女了，至於送給誰陶方也沒作解釋，關於這一點項少龍顯得不甚高興。



進入烏府

在陶方的安排下，項少龍來到了別館，陶方表示隔天將帶項少龍到烏家拜見主人，所以今日只管好好休息，說完後便走了。當項少龍正在因婷芳氏送人而懊惱時，門口卻出現了一位名叫舒兒的女人，舒兒美豔動人的的模樣，讓項少龍暫時忘掉婷芳氏，當然這也是陶方送來的。

享受的同時，項少龍意識到烏氏倮正在施展籠絡的手段，以富貴與絕色美女來讓自己不可自拔，加上現在秦趙交惡，如果現在透露少許找秦始皇的心意，那怕小命就會不保。到了早上，女奴通知說陶方已經來到的消息，隨即來到大廳迎接陶方，在與陶方探聽了有關烏家堡及烏氏一族的情報後，便與陶方一同前往烏家堡。

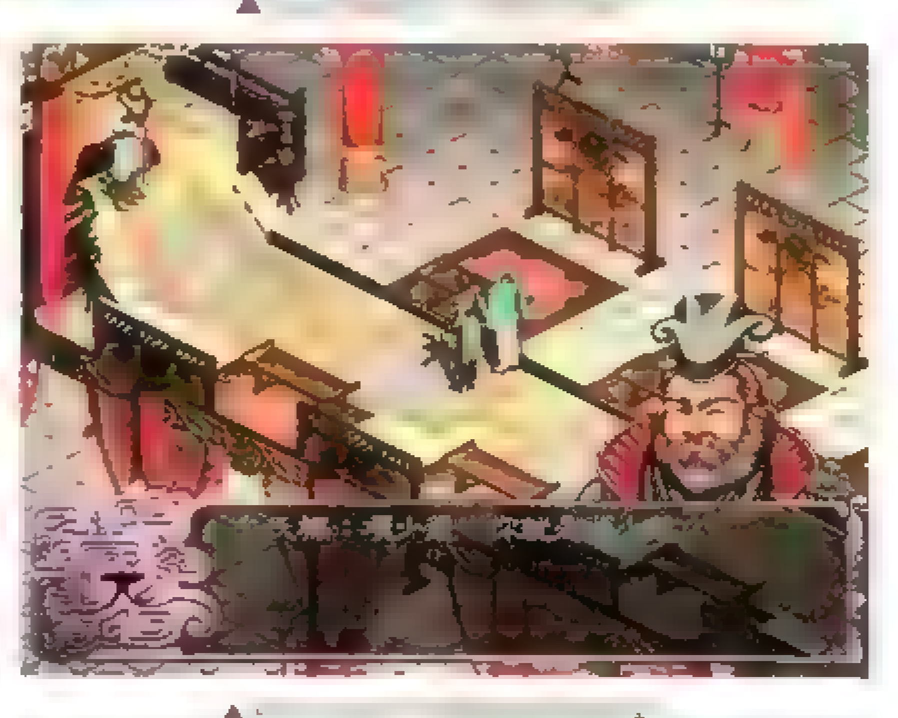


巧戲連晉

進入烏家堡時，陶方就叫項少龍快步前進，當兩人走到廣場時，項少龍看到有一位名叫連晉的男子正在表演武術，此時陶方向項少龍介紹一番之後，突然有一位姑娘也說話了；據陶方說，這位名叫烏廷芳的姑娘為烏氏倮最疼愛的孫女，而且對連晉頗有意思，而連晉也正在為烏廷芳將嫁入王室的事情煩惱。隨後和陶方繼續前往大廳，當兩人快進入大廳時卻被連晉叫住，並表示希望和項少龍切磋武藝，但項少龍謙虛的回絕後，但卻被一旁的烏廷芳笑稱膽小鬼！



連晉和烏廷芳走後，項少龍及陶方便繼續走向烏家堡大廳。一進入大廳，只見烏氏倮在為項少龍不接受連晉挑戰的事情生氣，項少龍便向烏氏倮提出殺人並非遊戲的看法，並要求一定要在無限制規則的情況下，才肯跟連晉戰鬥，烏氏倮也豪爽的答應了，且只要打贏就可要求任何獎賞，隨後項少龍就走出烏家堡。



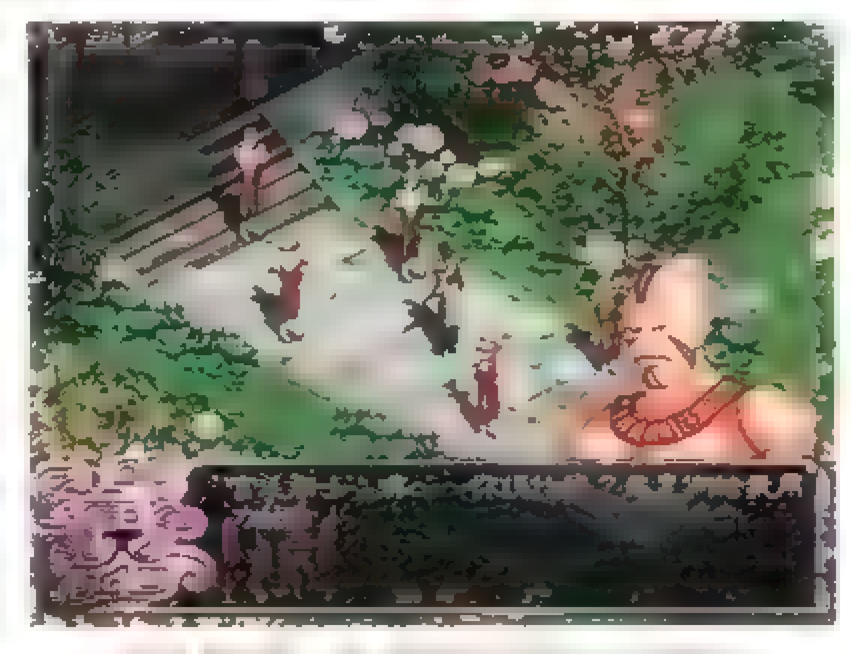
回到了邯鄲城內的邯鄲聽松居，在門口竟被一群劍手圍住而打了起來，打死這些劍手後進到屋中，看到烏氏倮的孫子烏廷威正在公然騷擾舒兒！項少龍只說完一句：「不要動～」之後，烏廷威便叫所有隨行劍手殺了過來，殺死了這些劍手後，烏廷威竟將舒兒交由連晉繼續騷擾，就在項少龍拔出劍要殺連晉時，陶方前來阻止，但因烏廷威是烏氏倮的孫子，所以並無法勸阻，連晉就在烏廷威命令下與項少龍打了起來，過完招之後，連晉就得意的走了。



●趙雅夫人

就在這時，雅夫人的使者前來要項少龍去見她，陶方表示這雅夫人對大王有相當的影響力，所以千萬不能得罪。出了邯鄲聽松居，經由使者的帶領之下，由市集A往上走到了王宮，在宮門守衛的通報之下進到了宮中。

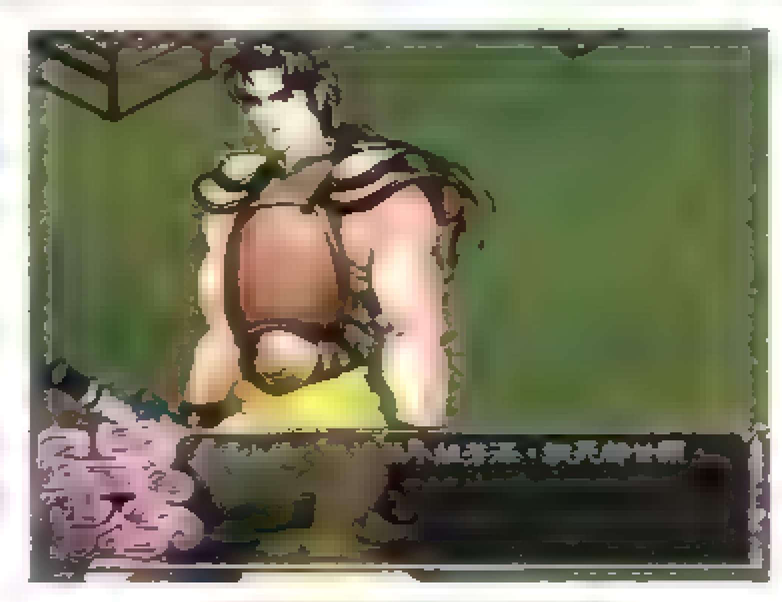
當項少龍正為宮殿讚歎不已時，前方來了一位名叫小昭的丫環前來帶路，語帶神秘的樣子，讓項少龍感到懷疑；走到趙雅宮門口時，果然被一群宮廷衛士團團圍住。正在不高興時，在門口外的草叢中看到趙雅，才知道原來這位雅夫人想要以這個當考驗，隨後便與這些宮廷衛士對招，當打得差不多時，小昭便叫這些宮廷衛士退下，並恭喜項少龍通考驗。


▲

進入屋中與趙雅渡過"快樂"時刻後，項少龍馬上回到邯鄲聽松居。陶方表示與連晉決鬥的事已經定在兩天後，記得這段時間要好好休息，這個決鬥決不可失敗。兩人在一番討論後，決定先去見烏家大少爺烏應元。

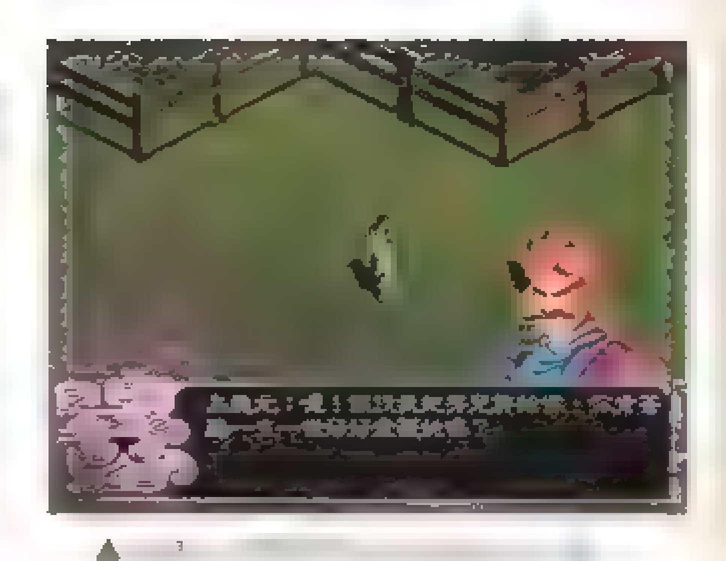
◎[illegible]服芳心

兩人從邯鄲城北門出去往右走，來到了烏家堡，堡內空地旁的屋子就是大少爺的。當兩人要進去時，守門的家僕卻要陶方先進去，然後再叫項少龍進去；進到裏面，只見烏廷威帶了一大堆手下殺了過來，殺了這些手下後項少龍相當生氣，於是便打算刺殺烏廷威，這時烏廷芳出面阻止，並且同樣殺了過來。項少龍制服烏廷芳之後，烏廷芳直說不服氣，項少龍只好將計就計帶烏廷芳到旁邊的牧場挑逗一番，這個舉動讓烏廷芳順從了不少。


▲

走出了牧場，烏廷威就帶著烏家第一高手烏卓出現，並命令烏卓殺過來，打倒烏卓後，烏應元前來將所有人都叫走，並稱讚項少龍武藝高超，也相信與連晉的決鬥項少龍一定會贏，說完後便邀項少龍一同視察牧場。在牧場中，烏應元表示烏廷芳對項少龍有好感，且同意將烏廷芳許配給項少龍，項少龍雖心裏很高興，但卻心生不少懷疑。隨後項少龍走出房門時，發現烏廷芳已經在門口等了；看到項少龍的烏廷芳便拉他前往一個湖旁，在湖旁項少龍也不忘對烏廷芳"愛護"一番。


▲烏卓在烏廷威命令下

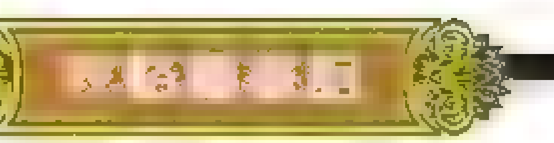

▲

回到邯鄲聽松居大廳時，趙雅的使者已經在此恭候多時。在使者的帶領下來到了趙雅房間，一進去項少龍看到趙雅正在睡便沒有叫醒她，自己在床前推想一些連晉及秦始皇的事。突然之間趙雅醒來了，而且還把項少龍嚇了一跳；在一番溫柔的對話中，使得趙雅對項少龍流露出真感情，就在這時，連晉不顧小昭的阻止闖了進來，站在大廳說起了風涼話，項少龍聽到這些話後，忍不住到大廳與連晉相互叫罵一番，並表示不會讓連晉活過比武大會那一天！連晉罵完後便得意的離開了。

回到趙雅房間後，趙雅要求項少龍陪她去逛街，便爽快的答應了。兩人來到了市集A，看到趙雅似乎對街上的情景特別新鮮，結果一問之下，才知道她根本沒有來逛過。兩人逛呀逛正好路過邯鄲質子府，趙雅表示這裏都是隨著國家求和送來作保證的人質，而且其中最特別的就是贏政！贏政的消息讓項少龍一直想問下去，但趙雅似乎不想作解釋。


▲

這時趙雅提議回邯鄲聽松居去看看燕女舒兒，兩人又順道來到了市集A，在市集的不遠處看到一位官員及其人馬，當趙雅看到想走時，已經被隨後而來的家將請了過去，趙雅一回來，居然執意跟這位官員走，此情形讓項少龍心生不滿，也讓項少龍對趙雅不再信賴。



舒兒之死

回到了聽松居，一進門陶方的手下李善便告訴項少龍有關舒兒被姦殺的消息！聽到這消息的項少龍馬上跑進房內，為慘遭不測的舒兒感到傷心；在傷心之餘，陶方推測兇手可能是館內的人，可能是要以此來打壓我方，說完便叫項少龍這段時間最好住在烏家堡，以免發生事情。在烏家堡渡過三天的項少龍，已經在這三天將悲憤化為力量，不僅已經將墨子劍法練得更強，同時整個人也更冷靜。



▲[illegible]

這時烏廷芳也正在為舒兒的死傷心，並說明烏廷威和連晉都不可能是殺舒兒的兇手，接著陶方把項少龍叫了出去，在和陶方的對談當中，項少龍了解到原來整個邯鄲城是由巨鹿侯趙穆所控制，而大王只是個傀儡。最後項少龍又向陶方詢問了有關趙國現況及巨鹿侯趙穆的事。

回到屋內的練武場找烏廷芳，烏廷芳這時表示如果這一切真的是連晉所為，那他在比武場上可能會不擇手段來對付項少龍。說完後項少龍便送烏廷芳出去，到了門口又見到連晉來公然挑釁，在叫罵完又得意的走了，同樣站在門口的陶方看到這種情況，也請項少龍務必小心，說完後陶方便送烏廷芳回家了。



爾虞我詐

就在項少龍正轉身進屋時，就被趙雅的殿前侍衛趙大叫住，並表示將帶項少龍回宮一敘；雖然欲藉口不去，但為了想知道比武內幕，還是與趙大一同前往。當快抵達趙雅房間時，趙大警告說趙雅此時將會聽從趙穆的指示下藥，來讓項少龍失去戰力。果然一進入房間，趙雅就拿顆藥並以可增強功力的名義，想叫項少龍服下，項少龍也按照計劃假裝服下昏倒；隨後趙穆走了進來，從趙穆和趙雅的對談當中，才知道原來趙穆要的是烏廷芳。

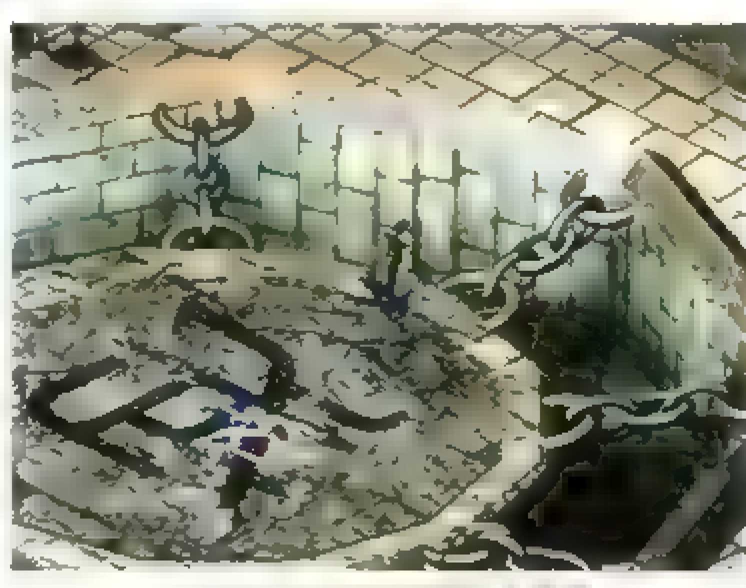


▲趙穆使用熊膽麝香丸讓項少龍……

假裝昏倒的項少龍就這樣被抬回了邯鄲聽松居，當烏應元和陶方正在不知所措時，項少龍突然跳了起來，在大廳中向烏應元訴說事發經過，烏應元也稱讚項少龍機智，就這樣來到了比武當天。

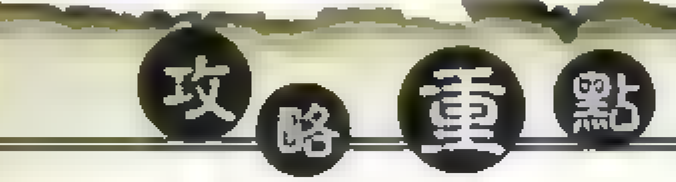
除去勁敵

在比武場中，烏氏裸和郭縱正在為項少龍的能力質疑時，巨鹿侯和趙雅也到了。烏廷芳一見到趙雅，就向前為項少龍抱不滿。這時趙王駕到，並照往例唸出了一長串的台詞後，項少龍和連晉也相繼拜見趙王，這時趙穆以點到為止的比武會縛手縛腳為由，請求趙王能讓兩人展開死鬥，趙王在問了各方的意見之後也同意了；隨後趙穆又建議勝利者可在這裏任選一名未出嫁的美女為妻，這個建議趙王也准了。



▲[illegible]

隨後項少龍與連晉相繼進入武台展開死鬥，連晉終究敵不過而被項少龍一劍殺了，並向趙王提出娶烏廷芳為妻的請求；結果趙王不只答應項少龍的請求，同時也封項少龍為首席御前帶兵尉。



攻略重點

當烏廷威和連晉來到邯鄲聽松居調戲舒兒時，會與連晉打一架，這場戰鬥註定會輸，所以最好不要浪費藥物，輸了之後體力點數會變成1，所以一定要再補體力，以防在下一場戰鬥中死掉。

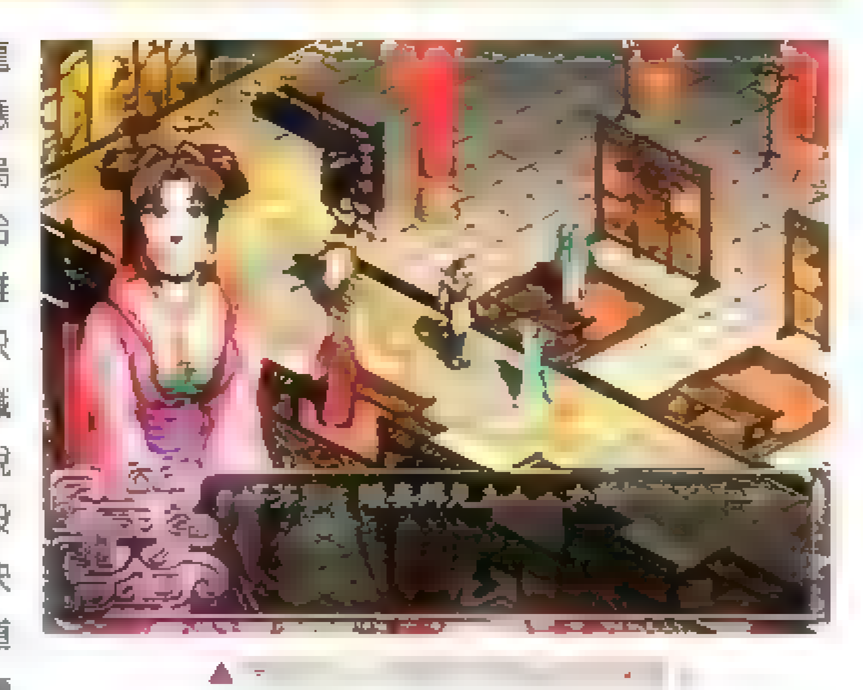
第一次去找趙雅時，會在趙雅宮口與五名宮廷衛士交戰，應準備多一點回復藥物來用，因為5打1蠻吃虧的。進烏家堡找烏家大小姐時，一進入屋子就會被一群人圍攻，而且緊接著會與烏廷芳發生戰鬥，所以在等級上還有藥物的數量上都要注意。

與烏廷芳在練武場發生事件後，出練武場會遇到烏家戰士烏卓，與其戰鬥時最好先將他旁邊的幫手打倒，然後以1對1的方式才較有勝算。最後在鬥技場與連晉對決時，玩家就可以使出看家本領全力進攻，應該很容易打過才對。



魏國之行

回到烏家堡的項少龍，不僅受到烏氏倮、烏應元及陶方的讚賞，而且烏氏倮也將婷芳氏找回送給項少龍當小妾。這時趙雅突然來訪，到了門外，只見趙雅不停的向項少龍懺悔。原諒她之後，趙雅說出趙穆想利用項少龍來殺害烏家的秘密，而且就快過來籠絡項少龍了。知道這件事後，趕緊進入大廳與烏家商量，烏氏倮、烏應元及陶方知道後嚇了一跳，在一番討論後，便叫項少龍要假裝利慾薰心的樣子，接受趙穆的籠絡，進而讓趙穆信任。



●趙穆設宴

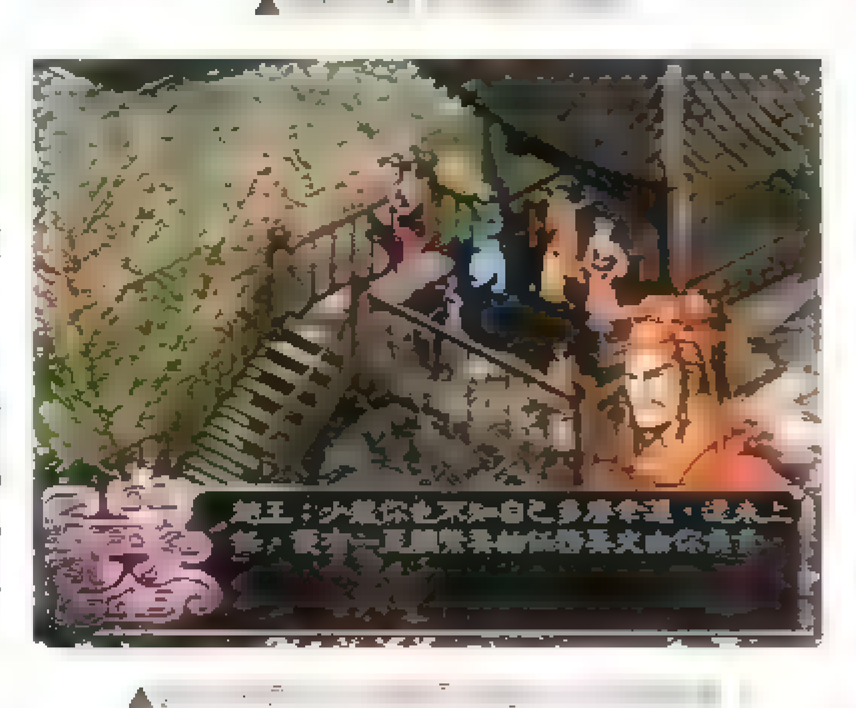
當四人討論完後，趙穆的使者果然前來邀請，項少龍就按照計劃前去會見趙穆。見到趙穆後，從趙穆言語中感覺到似乎想套出什麼似的，項少龍被這麼一問也說出所學劍法的來龍去脈；果然這一切有詐，在趙穆的一聲令下，墨都行館的鉅子嚴平走了進來，開始逼問項少龍鉅子令的下落，項少龍裝作不知道，嚴平才悻悻然走出。趙穆接著說出他的霸道想法後，由於項少龍給他非常好的感覺，所以就贈與飛虹劍作為見面禮。

離開了趙穆王府，項少龍心想既然進到了邯鄲城，不如此刻先去找趙雅談談。進入了宮廷，從大殿的後方進入後花園，在後花園的最裏面就可找到趙雅宮。見到趙雅時，她也知道趙穆極力拉攏項少龍的消息；聽完趙雅為何會遭受到趙穆控制的解釋之後，她表示趙王想見項少龍，並有任務交代。



●魯公秘錄

與趙雅來到後花園A區的高台上見趙王，趙王立即交付一個藉探親之名、行偷竊之實的任務，其目的就是要偷到魏國信陵君所擁有的〈魯公秘錄〉。接下此任務後，項少龍也希望郭縱替他訂做一些〝小玩意〞。



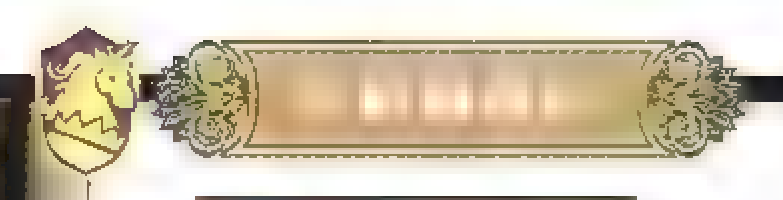
回到烏家堡後，經由烏氏倮口中得知秦昭王死了，呂不韋正想辦法要救嬴政回咸陽的消息。出了大殿，即向趙雅探聽嬴政的近況，一問之下才知道嬴政已經被趙國改造成一個沉迷酒色的人了；項少龍聽到時，不禁質疑歷史書上所寫的一切。最後趙雅表示，如果有什麼事沒辦的一定要趕快去辦，因為一進到王宮就無法再出來了。

一進到王宮，就馬上過了三天。在這一天的早上，趙雅表示要出發到魏國，可能還要一段時間，並叫項少龍先在宮裏待會兒。閒來無聊晃步走到了後花園B區，在這裏遇到趙妮的女侍，女侍表示趙妮想見項少龍，但項少龍直覺認為可能又要去行肉體關係，所以假藉有急事為由而回絕了。

回到趙雅宮後，本想跟趙雅訴說這件事，但是宮中又出現一位美人名叫趙倩，經由趙雅的說明，得知趙倩這次將隨團出嫁到魏國，同時也警告項少龍別去碰她。在趙倩走後，向趙雅說出受到趙妮邀請的事，講完後陶方和烏廷芳也趕來做出發前的拜別；在一陣寒暄後陶方就離開了，但是烏廷芳則決定留下來。最後趙雅表示趙王又在找項少龍了，於是隨即前往大殿（議事廳）。







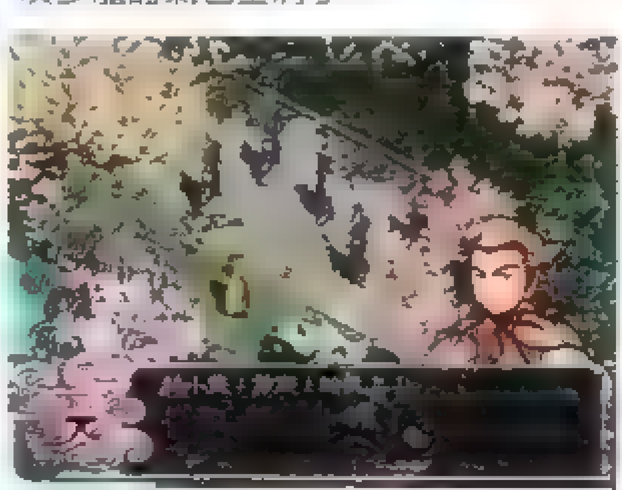
淘氣小盤

在議事廳中，才知道原來趙妮邀約不是為了肉體關係，而是真有其事相求。經由趙妮的帶路，從後花園來到趙宮趙后區就可找到趙妮宮。在趙妮宮中，她表示其兒子趙小盤雖然小小年紀，但只會成天玩樂，而且還會調戲宮女，希望項少龍好好管教一番。

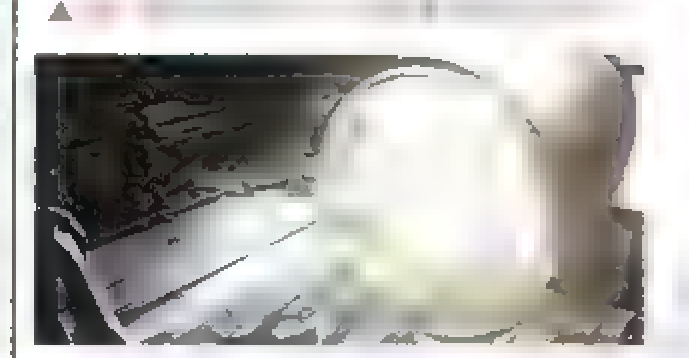


▲

接著從左邊的門進入趙小盤房間，此時趙小盤正在玩弄宮女，正要說教時，趙小盤就很不悅的跑出去，只好也追了出去。在後花園 B 區的水池旁找到了趙小盤，趙小盤說出兩三句狠話後，就找了四名侍衛殺過來；打倒侍衛後，趙小盤趁機跑掉，只好又開始尋找趙小盤。緊接著在後花園 A 區的高台上找到了趙小盤，上高台時又被一群侍衛圍殺，同樣打倒這些侍衛後，趙小盤又逃了。最後在趙妮宮的門口找到他，此時他見到趙妮出來就躲在趙妮背後，讓項少龍無法對他好好管教，看到趙妮的善良模樣，項少龍的氣也全消了。



▲



接著回到趙雅宮，趙雅表示秦孝文王被呂不韋害死，現在是由嬴政的父親異人繼位，而且趙雅也說出了很多近代歷史，讓項少龍有這個時代很亂的感覺，同時也不禁懷疑有沒有明天，就這樣過了一夜。

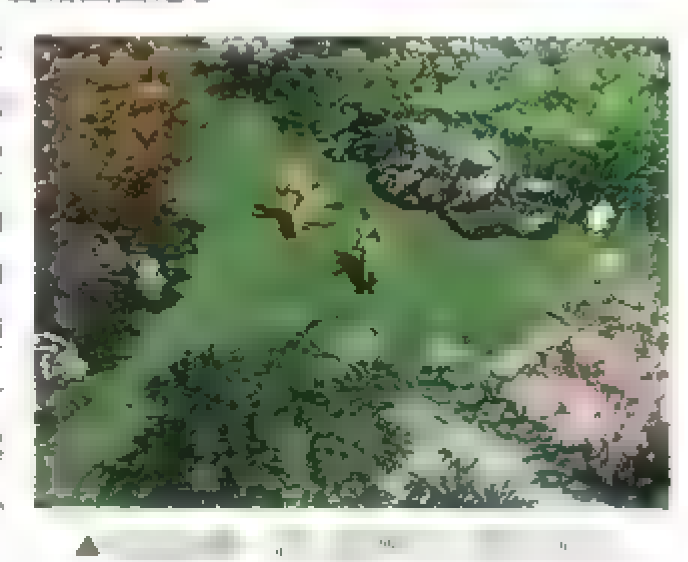
一大早趙妮又派人來請項少龍過去，在請趙雅把〝圖〞交給郭縱後，就前往趙妮宮。一來到趙妮宮的書房，並沒有看到趙小盤；突然趙小盤在書房門口說了一句〞師傅〞後，就鬼鬼祟祟跑了出去，只好再跟了出去。在路口看到趙小盤和趙儲君正帶著御前侍衛和護衛力士準備伏擊項少龍，就故意走過去和兩隊人馬打了起來。打倒御前侍衛和護衛力士後，項少龍便把兩個小鬼臭罵了一頓，之後把趙小盤帶回趙妮宮。

王后召見

在宮中和趙妮經過討論一番後，趙妮還是決定把趙小盤交由項少龍全權處理，於是先用激將法及一些人生的道理讓趙小盤心服，隨後再教趙小盤墨氏心法來調理身心。就在趙小盤練功同時，項少龍來到趙妮的房間，向趙妮提出關於今後教課的走向後，便走出趙妮宮。

一出宮門，正好遇到王后的侍衛前來帶項少龍到王后宮。在王后宮中，趙儲君向王后告狀，但在王后問清楚原因之後，表示不完全是項少龍的錯；此時在一旁的趙儲君很不服，就這樣項少龍在與全部殿前力士交手過後，才氣走了趙儲君，而平息了這一場紛爭。王后見項少龍衣服弄髒，便要留他下來沐浴更衣，項少龍也知道這是要幹什麼，便藉口回絕了。

回到了趙妮宮，見到已學成墨氏心法的趙小盤，接著便傳授墨子劍法給他。來到了花園，先示範了一次給趙小盤看，趙小盤也試著學習。過了幾天，項少龍覺得趙小盤進步神速，便再教給他墨氏劍法的竅門方便他練習，這時趙小盤卻要求項少龍一定要娶他娘（趙妮），這時趙妮突然出現，讓趙小盤快速離開，留下項少龍和趙妮一起〝相好〞一番。



▲

回到趙雅宮門前，陶方已在此等候。陶方表示由於魏國之行的消息已經洩漏出去，所以一些馬賊土霸正摩拳擦掌，想要染指這次的行動，千萬要小心，同時陶方也派出烏卓在路上與項少龍會合。進到屋內，趙雅也跟項少龍訴說著此次任務的難處，也透露出隨行的少原君可能會反叛的消息。這一夜過去，緊接著就要出發了，當趙王唸完台詞後，項少龍及其部隊正式出發。



進入王宮前最好先存檔，因為一進去就無法再出來存檔。在宮中將會發生事件而進入戰鬥，如果等級不夠的話，可載入之前的檔案，加強一些再進入。第一次見到趙小盤時，趙妮會問項少龍有關教他的問題，如果玩家選擇「100錢」的話，就可得到100錢，選擇不要任何東西的話可得到五張，如果選擇要趙妮夫人的話則什麼都沒有。

尋找趙小盤時會發生兩場戰鬥，基本上等級有6的話就可輕鬆打贏。在趙小盤和趙儲君找人圍攻時，要比較注意第一波的護衛力士，因為他們比較耐打，所以補血會用得比較多。在王后宮的戰鬥也是一樣，如果等級不夠，可在王宮中找找寶箱來補一些。

第5章 第一才女

在軍營中的項少龍接到成胥的通知，得知現在已經來到魏國境內所在，只要再越過石山和渡過濮水，就可以到達大梁城，除了少原君時常搗亂外，其它一切正常。項少龍來到了主帳前面的白色營帳中，趙雅將製作完成的"百擧"交給項少龍，便順口跟趙雅解釋一下其作用。

平原夫人

出了營帳，成胥立即來通知烏卓在主帳中等待，在主帳中，烏卓向項少龍指出魏趙境內將有馬賊會對我方不利，而且馬賊灰鬍就在其中，這時才知道灰鬍並沒有在那場火中喪生。說完後，烏卓隨即前往繼續打聽情報。烏卓離開後，成胥進來通報少原君的手下徐海殺人的消息，且被殺的是趙雅的侍衛；項少龍心想也該是要去教訓那小子了，便前往趙雅的營帳。

出營帳一看，此時的少原君正在責罵守衛，這時項少龍出面制止，並在趙雅的命令下與徐海交戰。打倒徐海後，項少龍對著少原君警告一番。之後項少龍心想，像少原君那種自幼驕縱的公子哥兒，不可能會忍氣吞聲，而且殺了其家將後還如此沉得往氣，這其中一定有什麼緣故，此時一定要去探探平原夫人的口風才行。



一路從主帳後方小路來到了平原夫人的營帳，在與平原夫人說完客氣話後，平原夫人表示，趙穆之所以會對項少龍不利，就是因為項少龍被好男色的趙王看上的關係。這時少原君突然衝進來打斷對話，平原夫人看到這個情形，便叫項少龍先出去。接著項少龍來到趙雅的營帳，結果一進去居然看到烏廷芳，烏廷芳表示自己是偷偷跟來的，項少龍很無奈的接受這個事實，並命令烏廷芳為隨身侍衛，此時烏廷芳就高興地走了。接著項少龍在趙雅營帳休息了一晚。

隔天丁守向項少龍報告準備出發時，突然有士兵跑進來，並表示去勘察路徑的士兵全部被殺了，而且通往大梁的橋也被人破壞；項少龍聽完後便前往勘察，丁守表示斷橋將可以在三天修復，項少龍也在交代完任務後離開。回到趙雅的營帳，項少龍看到一個很像趙雅的背影，結果轉過來居然是趙倩，這個情況把項少龍嚇了一跳！在一番君臣之禮後，趙倩便離開，在外面看到此景的趙雅，一進來就以為項少龍和趙倩已經發生關係，項少龍也懶得解釋便走回主帳。



回主帳後趙大突然來求見，並表示少原君又跑去找趙雅了；項少龍獲報後，即趕到趙雅的營帳，結果一進去就看到趙雅和少原君正在親熱。把趙雅罵了一頓後，便轉頭走回主帳，同時趙雅也跟著走了進去，趙雅雖然一直解釋，但最後還是被趕了出去。

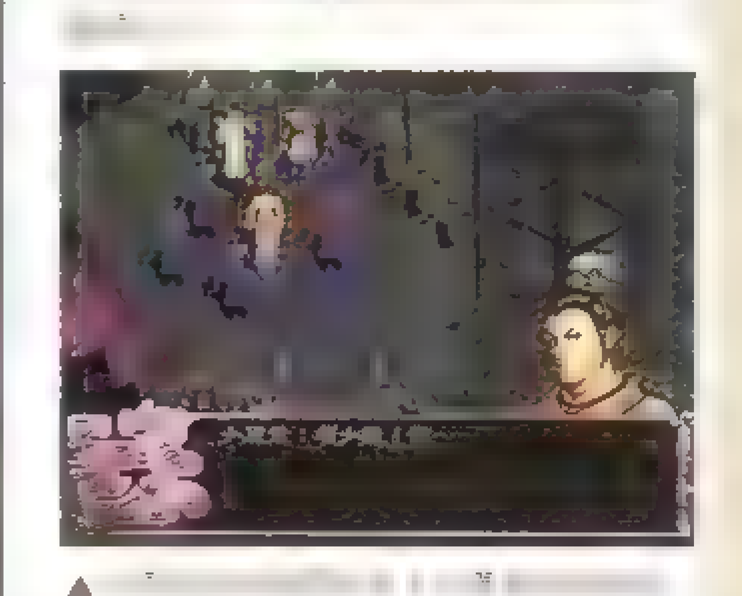


▲

項少龍在主帳中想了一下，便決定先去摸清楚平原夫人的底，看他們到底想搞什麼鬼。接著從平原夫人營帳左邊的小路接近營帳，在外面聽到有關藉由破壞趙倩的處子之身，來讓項少龍走投無路的計謀，而且預計就是在這一個夜晚！聽完後隨即前往趙雅營帳右方的營帳裏找成胥，同時叫成胥去秘密集合士兵，接著前去向趙雅說明少原君的計謀。



▲



▲

到了晚上，少原君照計劃對著營帳使用迷香，接著便開始往營帳走去，在此時項少龍帶著一票人馬上把少原君圍住，而且還將少原君打了一頓；打完之後，項少龍還裝傻表示不曉得是少原君，這時平原夫人雖出面阻止，但項少龍還是與平原夫人約法三章後，才放了少原君。

隔天在丁守報告完修橋進度後，項少龍心想往後還得要靠平原夫人才偷得到魯公秘錄，所以便決定前往探視平原夫人。來到平原夫人的營帳後，向平原夫人說明所探聽到的情報，同時項少龍也從平原夫人口中套出灰鬍是魏王所派的消息。

在回主帳的路上，項少龍遇到了趙倩，趙倩留下了"我很感激你但也恨你"後便走了；回到主帳後，成胥要告得知水源被截斷的消息，接著烏卓也帶來灰鬍將聯合魏兵來犯的情報，此時項少龍懷疑可能已經遭到埋伏，便命令烏卓一同前往水源地調察。

●狂人現身

出營後在趙魏邊境荒野沿路往上走，就走到了水源遭破壞的地點。到達之後，狂人囂魏牟馬上帶手下圍上來並展開戰鬥，打跑囂魏牟後，水源便可以打通，便再度命令烏卓出發至灰鬍營地，調查灰鬍軍的弱點所在，唯有如此才能痛擊灰鬍。

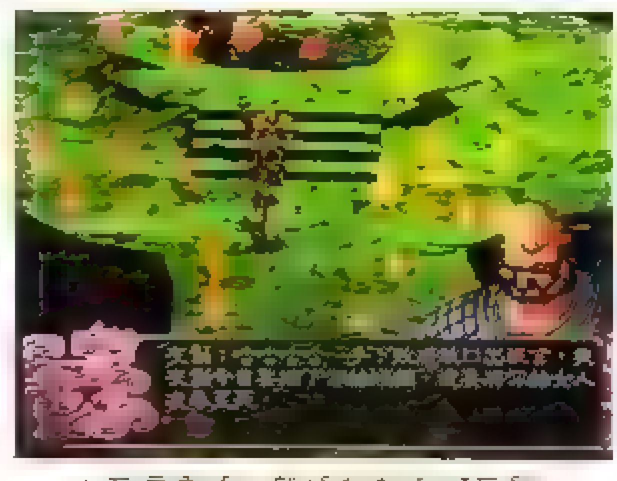
回到主帳後，從烏卓口中得知灰鬍軍與魏軍已經會合的消息，之後便開始分配任務，當士兵都離開後，項少龍也想到了趙倩，於是前往趙雅的營帳探望趙倩。此時的趙倩表示自己並不想嫁到大梁，向趙倩許完承諾後，隨即前往平原夫人營帳，在營帳了解了魏安釐王為何要破壞趙魏兩國婚約，以及平原夫人為何要嫁平原君的前因後果，就拜別了平原夫人。



▲[illegible]

●擊倒灰鬍

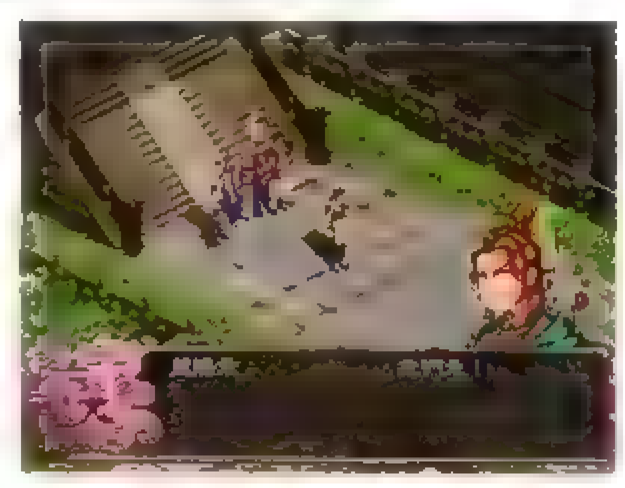
出營帳，丁守就來通知灰鬍軍已經開始攻擊，帶頭的就是和灰鬍齊名的黎傲，而黎傲所率的士兵已在橋道口與我軍發生激戰！向部屬交代完戰術後，便和烏卓一起出發到山賊營地。山賊營地裏沒有其它人，只看到一個山洞；進到裏面之後，在洞穴中找到了黎傲，這時兩方人馬打了起來，打倒黎傲後，再沿路往洞穴深處前進，進到洞穴最裏面，這時灰鬍正因項少龍的計策而被熊熊烈火包圍，看到這個狀況馬上向前跟灰鬍打了起來，被眾人圍攻之後的灰鬍終於不敵身亡。



▲在這裏項少龍終於打倒了灰鬍

●魏信陵君

殺死灰鬍之後，項少龍與其人馬終於順利來到了大梁城，此時的信陵君已經在城門口等候多時。就在項少龍及其人馬要進城時，魏安釐王的使者前來通知，只有項少龍、趙雅、趙倩及平原夫人可以進入，其它人都不能進入，不得已只好命令部下們在外營帳等待。隨後跟隨信陵君前往信陵君府，於信陵君府中，將前來盜取魯公秘錄的任務訴說給信陵君聽，也讓信陵君相信項少龍有投誠之意。



▲[illegible]

回到信陵君府中的項少龍宅，在宅中經由趙雅的口中得知，此次之所以兵馬不能進城，完全都是信陵君在搞鬼。聽完後便吩咐趙雅前去聯絡烏卓，自己則前往找出魯公秘錄的藏處。來到了信陵君府平原夫人宅，項少龍向平原夫人謊稱趙雅已經知道秘錄藏放地點的消息，其目的是看看平原夫人是否會去警告信陵君；果然在項少龍走出去後不久，平原夫人就往信陵君府走去，便可隨後跟去。從兩人的對話當中，得知果然真的有魯公秘錄，而且就藏在府內的地下密室中，項少龍決定回去自宅找趙雅商量。

在宅中與趙雅說明了一切之後，使者進來請項少龍到信陵君大廳。在大廳中，信陵君介紹了兩位魏國勇士朱亥及樂刑後，龍陽君也接著進來，並藉故叫手下沙宣和項少龍交手；在前庭打倒沙宣之後，氣走了龍陽君並為信陵君出了一口氣，信陵君一時高興便邀項少龍前往拜訪魏國第一才女紀嫣然。

●初遇才女

兩人經過了大梁市集A而來到雅築小居，進去時已經有人在裏面等候了，而囂魏牟也在其中！項少龍在與眾人辯論一番後，便藉故突然離席。回到項少龍宅時，趙雅報告發現地道入口的消息，接著使者又進來叫項少龍前往信陵君大廳，因此再走向大廳，在路上由一位女侍傳來的信中得知，紀嫣然有意約項少龍到楓橋一聚的消息；接著進入信陵君府，在房內信陵君正好通知紀嫣然晚上邀眾人到小築一聚，此時項少龍心想，剛才那封信可能是個陷阱。



▲[illegible]

此時信陵君說出了暗殺安釐王和龍陽君的計劃，項少龍聽完後即假裝答應，且向信陵君提出先讓趙雅和趙倩離開大梁的要求。離開房間後，先去調查楓橋之約這個陷阱；來到了大梁市集A的橋上，正推斷著這個陷阱的主使者時，突然有一群人走過來，項少龍見狀躲了起來，原來楓橋之約是墨門的符毒所安排的；憤怒的項少龍於符毒的部下走後，便向符毒殺了過去，打倒他之後，符毒眼見打不過項少龍而匆匆離去。



▲[illegible]

回到信陵君府大門時，遇到前來投誠的蒲布，他表示已經對少原君心灰意冷，所以前來投靠項少龍。回到項少龍宅後，向趙雅訴說即將刺殺魏王的消息，同時吩咐趙雅擬定繪製假的魯公秘錄以便換取真品的計劃，話說完便前往雅築小居赴宴。

在宴會上與其他人展開辯論後，也跟前一次一樣藉故離開。離開雅築小居後，經過大梁市集B而來到了大梁碼頭，烏卓正在這裏等著；烏卓報告軍隊的狀況後，便向烏卓下達了挖掘地道的命令後便離開。

偷取秘錄

這時該是去偷魯公秘錄的時候了，回到了信陵君府，一進去就遇到了平原君的家將劉巢，並吩咐他一同協助竊取魯公秘錄；跟著劉巢來到了平原夫人宅旁的小屋，在小屋中看守地道的蒲布表示地道的入口錯綜複雜，而且地道中有許多陷阱，如果沒有地道圖錄的話，就算下得去也很難再回來，而地道圖錄則在信陵君身上。

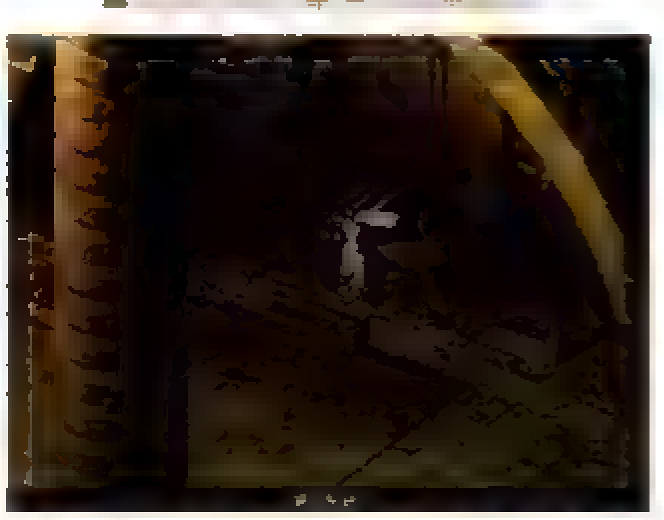
回到信陵君府的大廳，此時信陵君和紀嫣然已經在裏面等候多時了，紀嫣然一見到項少龍就馬上拉到雅築小居前好好的稱讚一番，但急於尋找寶庫圖錄的項少龍並沒有聽進去；這時紀嫣然突然話題一轉便殺了過來，打倒紀嫣然後，項少龍得知這是個玩笑，目的只是在試項少龍的武功而已。最後紀嫣然將寶庫圖錄交給項少龍。



▲[illegible]

回到平原夫人宅旁的小屋，向蒲布表示已取得寶庫圖錄，蒲布也答應幫忙把風，於是從右方房間進入地道。進入地道後，果然在一幅圖畫前找到了魯公秘錄，回到項少龍宅中，趕緊叫趙雅趕工複製，不到一會兒就複製好了；接著將假的魯公秘錄交給蒲布，並叫他放回地道中。

預備回自宅時，信陵君的使者又來請去信陵君房間用膳，在信陵君房間中，信陵君訴說著整個暗殺計劃，同時也承諾先讓趙雅離開大梁，但項少龍卻暗自的擔心趙倩的安危。回到項少龍宅的大廳，烏卓帶來有關地道已經挖好的消息，聽完後也再交代了一連串的計劃給烏卓，並接著進入房間拜別趙雅。



▲[illegible]



殺出重圍

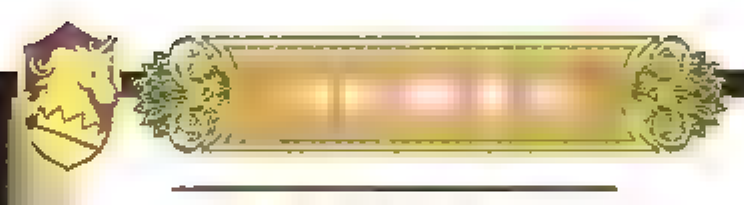
隔天項少龍部下們照著計劃行事，那知項少龍卻於當天被軟禁在房內，這點倒出乎意料之外，突然間蒲布進來，並提供趙倩被軟禁在楓林閣的消息。蒲布離開後，信陵君也進來安撫項少龍的情緒。就這樣到了夜晚，因為符毒的闖入，把門口的守衛引走，所以讓項少龍有機會前往楓林閣。在楓林閣前，遇到之前認識的朱亥並打了起來，隨後朱亥在聽完項少龍說明一些利害關係後，便放項少龍進入救人。

救得趙倩後經由秘道逃到了大梁市集，沿路追兵不斷，但都沒有造成威脅。可是遇到囂魏牟後，項少龍卻被打得身受重傷！這時突然有個蒙面人出現並將囂魏牟打倒，從這個蒙面人的聲音認出，這個人就是紀嫣然，之後就因失血過多而昏了過去。

在項少龍被救到鄒衍所居住的觀星樓後，經半個月的療養，傷也好得差不多了。一方面向紀嫣然感謝救命之恩，另一方面則打探著外面的情報，突然之間信陵君進入觀星樓，此時紀嫣然連忙與項少龍一起躲到櫥櫃裏；在信陵君上樓後，紀嫣然差點被假冒鄒衍的使者騙出去。信陵君走後，鄒衍也下來向項少龍打招呼，同時向項少龍詢問傷勢狀況。



▲[illegible]



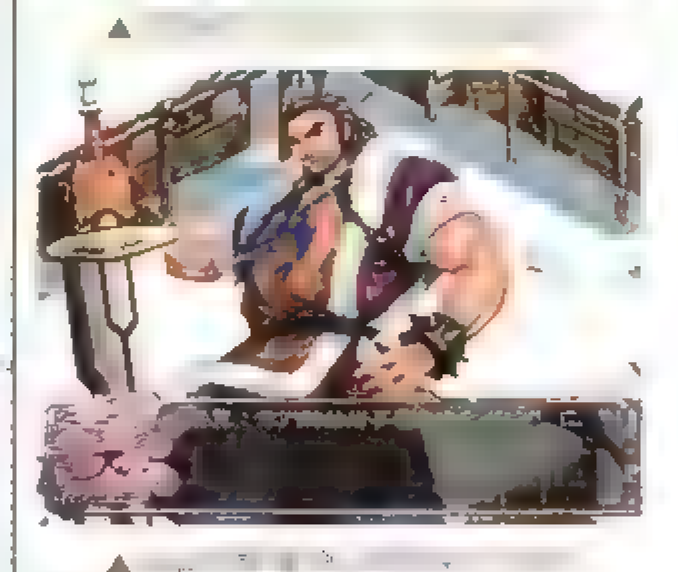
又過了半個月，與鄒衍和紀嫣然告別後，經由觀星樓下面的地道通往大梁碼頭，到了碼頭，前來接應韓非和他的船已經靠岸，便搭著船來到了韓魏邊境上的雪地河岸碼頭，從河岸碼頭經由雪地荒野而來到了滕翼住處。到達這裏時，突然聞到血腥味，進房一看房內都是死人，此時滕翼回來了，因看不到親人而進房查看，隨後滕翼就以為是項少龍所為，便殺了過來。

打倒滕翼後，經由解釋滕翼才知道這一切可能是別人做的，接著滕翼聽從項少龍的計劃來引真正的兇手出現。等到真正的兇手囂魏牟出現時，兩人同時跳出來殺了過去，終於打倒了狂人囂魏牟。滕翼在一陣仰天長嘯後，決定跟隨項少龍，並告訴項少龍在荊家村可能可以打探到前往趙國的路。

隨後一行人來到了位於河岸碼頭下方的荊家村，一進到荊家村，滕翼的朋友荊俊就前來把趙肩數落一番，之後便決定跟隨項少龍，同時也帶項少龍去見村長。向村長說明來意之後，村長同意荊俊一同前往，在荊家村作完補給後便可出發前往趙國。



▲



▲

過了半個月，一行人終於回到了趙國；但由於前來迎接的人是巨鹿侯趙穆，所以原本要把趙倩藏往烏家的計畫全泡湯。與趙穆說完客套話後，項少龍便隨趙穆入宮，在大殿上把事情經過的種種向趙王說明完後便走出大殿；在大殿門口時遇到成胥，也獲知了趙妮死亡的消息，此事讓項少龍傷心不已，決定前去向趙雅及趙小盤詢問整件事情的來龍去脈。

瞭解狀況後，項少龍決定先去烏家以商議未來的去路；在烏家聽完現今各國局勢後，決定先去找趙雅來探聽趙穆這個人的背景。在趙雅宮中與趙雅打聽完趙穆、嬴政和朱姬的情報後，小昭隨即進來通知晶王后有請項少龍。來到了王后宮，晶王后表示趙穆不死，趙國將沒有希望，叫項少龍一定要殺了趙穆。

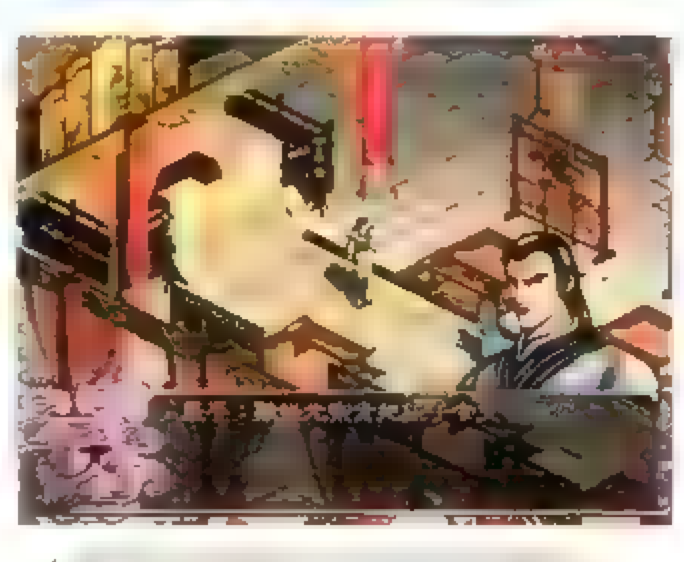
回到趙雅宮和趙雅探聽完情報後，決定將這些情報帶回烏家，但一回烏家，烏氏倮表示郭縱的使者前來邀請項少龍到府參加慶功宴，且趙穆和嚴平都在陪客之中，烏氏倮才剛說完，趙墨鉅子嚴平就來訪。嚴平經由符毒口中，得知鉅子令就在項少龍身上，便前來索取，但項少龍還是執意不交，嚴平在警告完項少龍之後便走了。此時項少龍在想著鉅子令的秘密時，突然從鉅子令的機關裏掉出了墨氏補遺劍法，按照墨氏補遺劍法，將墨氏劍法練上了最高峰。

練完之後，烏卓及滕翼來報告外面的狀況，且說明墨門弟子可能會在任何一個地方偷襲。接著項少龍派出了三批烏家精銳部隊來分散墨門弟子的注意力，最後才跟烏卓及滕翼出發前往郭縱府；結果在前往邯鄲城的路上，還是遇到很多墨門弟子，費了九牛二虎之力終於進到了邯鄲城內的郭縱府。



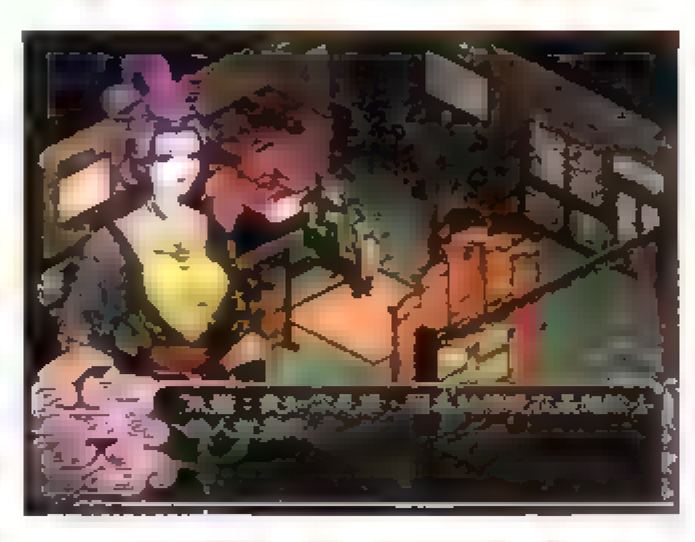
▲

在府內項少龍與眾人寒暄一番之後，趙霸為了見識項少龍的武藝，於是叫女兒趙致向前挑戰，但是荊俊卻搶著要和趙致交戰；在趙霸的允許之下，荊俊和趙致就打了起來，荊俊打贏後，卻被趙霸笑稱贏得不光榮。接著沉不住氣的嚴平也為了鉅子令的事殺向項少龍，打倒嚴平後，項少龍也拜別了眾人，在旁的李牧見狀也跟著項少龍一起出去。



▲

回到烏家堡，烏應元提及秦國的狀況後，項少龍決定前往說服朱姬逃亡。一行人來到了邯鄲城內的質子府，在質子府旁的樹下使用白攀進入府內；看到朱姬時，向朱姬謊稱自己是呂不韋派來的，並獲得朱姬的信任。當項少龍正要說出逃亡計劃時，郭開回來了，朱姬便順手將項少龍推了出去。



▲

返回烏家向烏氏倮說明經過，說明完後，大梁的蒲布也前來投靠，並志願前往趙穆府當間諜。來到趙雅宮中的項少龍，除了關心趙倩和趙小盤之外，也向趙雅探聽王宮內的情報，但項少龍覺得趙雅似乎是在隱瞞著什麼。

接著項少龍在小昭的通知下前往北門與李牧會面，在北門門口的李牧即將趕到北疆，從他的言語中透露出對趙國的失望，同時他也不忘提醒要時時提防趙穆。李牧最後把血浪劍送給項少龍後就走了，項少龍在心中思考一番後，便決定先回去烏家堡。

在烏家堡的廣場上遇到陶方，這時陶方表示抓到一位名叫單進的楚人，但是怎麼問都問不出什麼；項少龍便教授二十一世紀的審問方法給陶方，說完陶方就馬上去進行。這時走向大廳，在大廳中烏氏倮把易容高手肖月潭介紹給項少龍認識，項少龍也說出將可利用易容術來秘密逃亡的想法，之後便走了出去。

到門口時李善前來通知趙大求見，在殿裏趙大將最近趙雅的種種行為告訴了項少龍，使得項少龍對趙雅的忠誠起了懷疑。這天項少龍又來到了朱姬房間，朱姬向項少龍表示關在這裏的不是真正的嬴政，話還沒說完，趙穆就進來了，而項少龍又被推了出去。在門外由朱姬和趙穆對話的內容中，得知趙雅已經背叛的消息。由於項少龍怕趙倩會把大梁的事告訴趙雅，火速前往趙雅宮中找趙倩，趙倩表示只有編造故事給她聽而已，這時才慢慢放心。



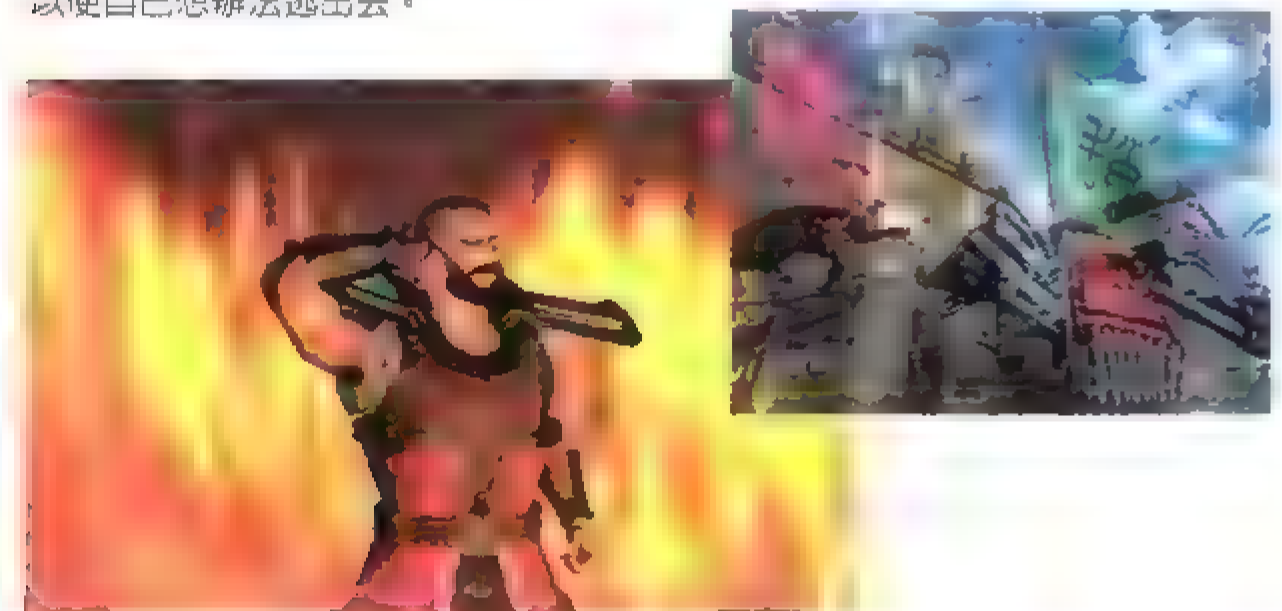
又過了三天，在烏家堡中，陶方表示楚人可能快招供，並叫項少龍前往大廳找烏氏倮。烏氏倮見到項少龍後，馬上帶項少龍前往位於烏應元房間旁的山洞口，同時也向項少龍解釋洞穴的用處；烏氏倮表示最近常有烏家戰士失蹤在裏面，希望項少龍能進去調查，這時二話不說馬上進去洞穴中。

在洞穴的最裏面，看到了齊墨鉅子無垠子正在計劃奪回鉅子令，而且還要破壞烏家堡的逃亡計劃；在無垠子的部下全走光後，衝向前去殺了無垠子。回到烏家聽烏卓把死傷名單報告完後，隨即前去找趙雅，和趙雅對話時，故意透露假情報給趙雅知道，雖然言談中一直想給趙雅機會，但最後還是覺得她已經無藥可救了。



▲

回到烏家堡時，陶方表示抓到的楚人已經供出來了；經由項少龍的分析，趙穆可能是楚國的間諜，其目的是要取回魯公秘錄。隨後來到質子府找朱姬，朱姬表示逃出質子府不能光靠運氣，所以需要項少龍幫忙取得烈性迷藥，以便自己想辦法逃出去。





聽完後回烏家找荊俊想辦法，荊俊不到一會兒工夫就配好一種名叫地蜂毒液的迷藥，接著攜帶迷藥再度來到質子府找朱姬，這時朱姬表示質子府的這個嬴政是假的，而當年養嬴政的是一位名叫張力的農戶，說完並拿給項少龍一個龍紋玉墜子作為相認之用。

經由邯鄲城北門出發，經過了山路荒野而來到小農村，在這裏找到了張力之妻，此時張力也出現；張力請項少龍入內，並向項少龍說明嬴政死亡的消息！取回龍紋玉墜子並得知嬴政死亡的項少龍不知如何是好，但靈機一動，想到了和嬴政同歲數的趙小盤；和趙小盤說明一番後，即將龍紋玉墜子交給他。

回到烏家，烏卓將備戰的計劃向項少龍報告，並討論要如何救出朱姬；隨後趙雅的使者又來把項少龍叫了過去。項少龍知道趙雅的情報不正確，所以也提供了很多假情報給趙雅；隨後再提出要把趙小盤先帶出宮的要求，在趙雅同意後，便決定去找趙小盤。在趙雅宮的房間內找到趙倩，並向趙倩透露趙小盤將化身為嬴政的消息，再來到武靈王陵墓跟趙小盤溝通完後，隨即將趙小盤帶往烏家堡。



▲

到了農牧節當天，眾人準備好圍攻郭開，那知卻圍到了齊雨，眾人便假裝齊雨的部下，與齊雨一同進入質子府；在府中眾人把郭開押到朱姬房間，接著由肖月潭為朱姬易容成郭開，就這樣一行人逃離了邯鄲城而回到烏家堡；這時趙雅也被烏卓抓到，項少龍看在往日情份上，就把趙雅給放了。然後項少龍護送嬴政、朱姬…等人撤離邯鄲。

五天後，項少龍等人才開始撤離，只留下了想守護烏家堡的烏氏倮獨自戰鬥，再苦戰多時後，烏氏倮終究擋不住眾多的兵力而慘死在亂箭之中 。



攻略重點

離開主線時就可以到各個帳中取得武器和道具，這樣跟敵將打時才會有較大的勝算。當烏廷芳成為隨身侍衛時，可以先帶去邊境荒野練一下等級，因為她目前實在是很弱。夜晚樓伏少原君時，會與他的手下交戰，因為敵人會專挑弱的打，所以應多注意烏廷芳的體力。

要前往火原地時，請務必將烏廷芳及烏卓練強一點再去，不然他們兩人可能會成為絆腳石。到了山城山寨迷宮中，應加強各角色等級，並多收集一些藥品，這樣在打黎傲和族驍時才不會輸。在大梁城打魏信陵君的家將少原君時，要隨時注意體力，以免被打倒。

至執樓頂層時，會遇到墨門鉅子元宗與其戰鬥，只要注意其絕招攻擊和普通攻擊的攻擊力差，注意時補體力就可打贏。在趙宮八宮中會與紀嫣然交手，因為她很弱，所以應該可以輕鬆打贏。[illegible]只要拿解藥即可，不用真的花去一趟。

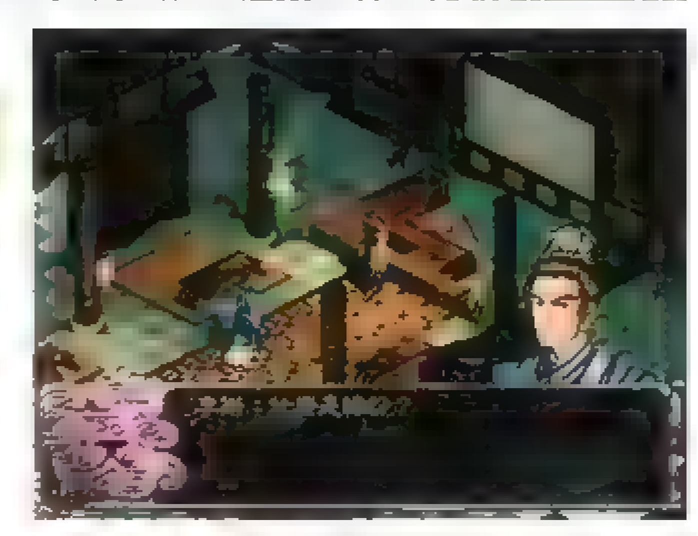
從趙城過牆地道逃出後馬上會一直遇到敵人，隨便可能沒兩三下就會被打死，所以不用緊的補體力，以免不必要的浪費。遇到囂魏牟時，第一次的戰鬥中由於打不死囂魏牟，所以可不用補體力而直接被打敗，到了第二次戰鬥時，就可使出全力將囂魏牟打倒。

到達趙魏邊境的囂魏牟住處，會與諸翼及囂魏牟交戰，如果沒把握的話，可以到旁邊的草地去提升等級，等能力夠時再來打。回到[illegible]時會直接前往[illegible]的農莊窟，一出烏家堡，會一直遇到趙兵的墨門戰士，由於這些墨門戰士不僅動作快，攻擊力更強，所以最好先把各角色練好以免太累。

在農莊窟上前後會跟趙兵交手，如果那時候的等級不夠的話，很容易會被打倒，接著燕子也會向項少龍挑戰，由於燕子的能力很強，再加上每回合都是他先攻，所以一定要注意體力以免陣亡。進入巨鹿山寨中會與齊國鉅子無垠子交手，由於是三打一，所以只要注意[illegible]，基本上沒有什麼難度。

第6章 步步為營

來到了咸陽城後，在圖先、李斯、肖月潭和烏應元的歡迎下順利進城。來到咸陽城外的新烏家堡，在大廳中烏應元表示呂不韋希望由項少龍執行攻打趙國的計劃，並要項少龍盡力幫助呂不韋。走出大廳，向烏卓表達對呂不韋的看法之後，李斯卻來求見。來到了隱龍館，項少龍向李斯暗示著他的未來，並叫李斯好好待在咸陽，隨後李斯就先行離開了。



太子太傅

隨著滕翼通知來到了大廳找烏應元，此時烏應元隨即帶項少龍前往王宮赴約。兩人進城後經過市集B而進到了王宮，一進去圖先馬上向前迎接，三人就這樣走到大殿門口；圖先在說明完楊泉君個性後，就帶著項少龍及烏應元進入大殿。

在大殿中項少龍與眾人客套寒暄後，秦王和太子隨即駕到，秦王在談話中非常感激項少龍所做的一切，而項少龍也向秦王作出絕對殺死趙穆的承諾，同時秦王也安排項少龍與王齕對戰，以爭得太子太傅一職。



回到烏家後，在大廳中陶方報告目前邯鄲城的近況，其中包括假嬴政已經被處死、趙王對趙穆信賴度降低等等。這時烏廷芳突然帶來荊俊被打傷的消息，大伙兒馬上前往探視，恰好呂不韋也獲知消息趕來，呂不韋表示這有可能是為了要打擊項少龍的精神，所以千萬不要被影響。說完後送呂不韋出去時，送呂不韋到門口時，項少龍請求呂不韋最好在比武時動一些手腳，呂不韋也爽快答應。

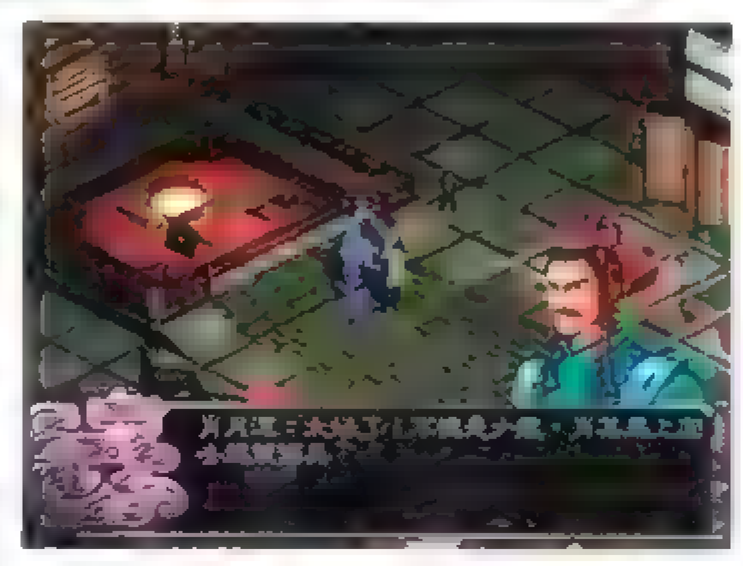
在大廳中休息過後，就來到了比武場地；秦王在認可兩人的能力後，就宣佈比試開始；當兩人正打得難分難捨時，呂不韋站出來命令兩人停手，同時也向秦王宣佈了不分勝負的結果，所以秦王便宣佈兩人都為太子太傅。

回到烏家大廳，呂不韋對項少龍的計策讚賞不已，並且交代項少龍一定要為荊俊報仇。離開了烏家，項少龍、烏卓和滕翼三人來到了市集B，在市集中三人看到了一個叫善蘭的女子被呂不韋的家將追著，這時三人便為她解圍。

●雪山豹麟

回到烏家堡，一進到大廳因聞秦王傳旨召見而又前往宮中。在大殿中由於秦王已經知道項少龍即將潛入邯鄲，所以特別命令肖月潭前往協助。回到烏家大廳時，王翦已經在此等候多時了；王翦向項少龍表示自己將赴戰場，也說了自己的一些想法，接著便和項少龍等人在烏家祠堂結拜為兄弟。結拜完之後肖月潭也來了，在大廳中肖月潭說明他的易容技術雖然很好，但是為了讓面具精巧難辨，所以需要用到雪山山脈的豹麟，項少龍等人聽到後馬上前往雪山。

一行人經過了咸陽荒野，走進了雪山山洞，就在山洞的最裏面找到了豹麟，將牠殺了後便順利取得豹麟皮。將豹麟皮拿回去烏家堡大廳後，項少龍又被已成為王后的朱姬找了過去；項少龍進入王宮後，從大殿王座旁的門走到了後宮，再從後宮經御花園走到西宮找朱姬。在西宮中讓朱姬好好的感謝一番後，項少龍決定去見趙小盤最後一面。



▲[illegible]

來到了東宮，趙小盤雖捨心中不捨，同時也表示將一定會成為一統天下的王者，項少龍聽到這些話也放心地走了。回到了烏家大廳，與烏應元討論潛入邯鄲一事後，決定讓項少龍以馬癡董匡的身分進入邯鄲。出發的時刻到了，戴上肖月潭製作的面具後，就正式出發至邯鄲。



▲項少龍對嬴政作最後的拜別。

●馬癡董匡

來到了邯鄲城門，郭開代表著趙王前來迎接，並叫項少龍要小心郭縱和趙穆兩人。郭開在說完後，便帶項少龍前去見趙王。在大殿中項少龍會見了各機關將領後，差點被趙雅認出來，最後郭開帶領項少龍住進質子府。在質子府中，項少龍經由烏卓的情報中，得知趙穆是春申君的第五個兒子，而趙穆可能是春申君派來破壞趙國內部的。



▲[illegible]



▲[illegible]

在質子府稍作休息後來到趙穆府，向趙穆表示自己是春申君所派來協助破壞趙國的，同時也讓趙穆高興得信以為真。回到質子府後，項少龍隨即向大伙兒說明結果；隔天一大早樂乘帶著項少龍等人來到了藏軍谷，就在樂乘走後，不久趙雅也來了，打完招呼之後趙雅叫項少龍隨他去，在滕翼警告完後，項少龍走下樓去找趙雅。見到趙雅，項少龍便使用一大堆粗話將趙雅給氣走，以免身份曝光。

回到質子府聽完各國的狀況報告後，又被趙穆的使者請了過去，在趙穆府中，趙穆把即將暗殺廉頗和李牧的消息說給項少龍聽，之後帶著項少龍前去會見外國使節。當趙穆和項少龍走到會場時，居然出現一位女侍前來刺殺趙穆，但卻被項少龍打退。進入會場後，趙穆忙著向項少龍介紹各個使節，最後紀嫣然也到場。

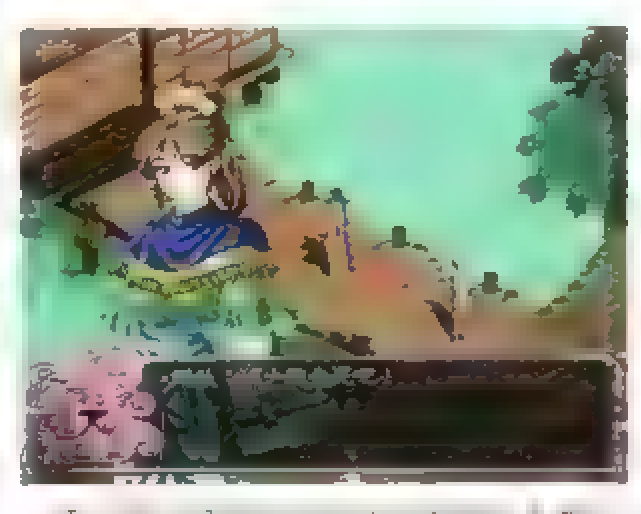
當眾人寒暄一番後就相繼離開，之後趙穆又帶項少龍回房；在房裏趙穆又提出一些問題詢問，在回答完這些問題後便離開趙穆府。回質子府途中遇見趙致，在趙致的種種質疑之下，項少龍有點露出馬腳，並答應前往城外的思蘭居找她。回到質子府後，向眾人反應這個問題，在討論中決定還是要繼續對趙致隱藏真實身份。

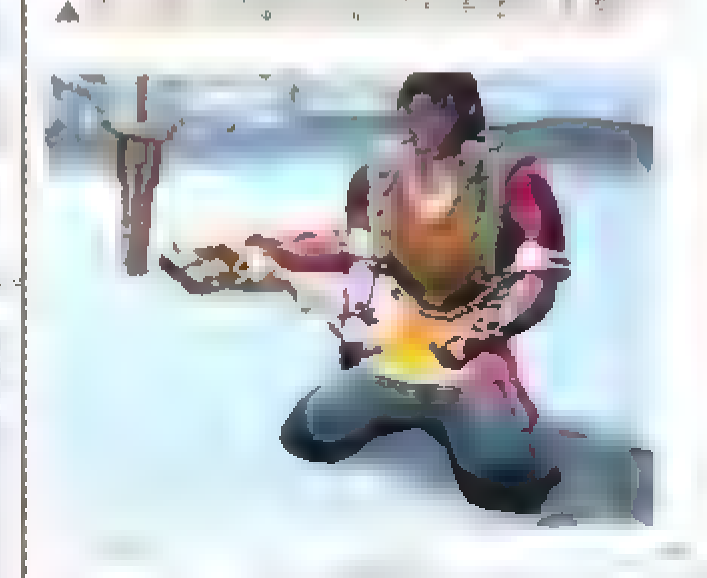
刺客姊妹

由邯鄲城北門出發，經過山路荒野、小農村而來到了思蘭居；走到思蘭居橋上時，趙致和善柔就一人一邊殺了過來，打倒她倆後，項少龍表示自己是董匡而不是項少龍，因此還讓趙致和善柔檢查臉，由於面具製作得很精細，所以沒被她們倆檢查出來。隨後項少龍便以要殺田單為由，取得趙致和善柔的信任。

回到質子府後，滕翼對項少龍的表現深表讚賞，接著由烏卓口中得知趙王召見的消息，於是前往王宮。趙王在王宮間項少龍有關趙穆的事時，項少龍一五一十的回答使得趙王更相信項少龍的忠誠。回質子府的路上，將會在市集遇到了李園派來的殺手樓無心，沒講兩句話就殺了起來；打倒樓無心後回到質子府門口時，趙致突然來通知田單已來到邯鄲的消息，並得知他在邯鄲城外紮營。

預定要隨趙致返回思蘭居時，卻被趙穆的手下趙豐帶去見趙穆，在府中趙穆交代了前去調查田單和孝成王的任務。離開趙穆府後來到了思蘭居，思蘭居中善柔表示希望能和項少龍一起對付田單，項少龍也在一番說明之後脫下董匡的面具，最後帶著趙致回質子府。





論劍大會



到了隔天，與滕翼一同前去參加趙霸的論劍會，在會場上李園便派了言復和樓無心和滕翼對戰，打倒這兩人後，李園也不甘示弱的跳出來挑戰項少龍，項少龍在打倒李園後，論劍會也宣告結束。

回到質子府，趙雅前來表達自己不想再害項少龍的心情，而項少龍也有點原諒趙雅，隨後善柔也假裝董匡夫人進來質子府中找項少龍。為了辦正事，再度前往趙穆府見趙穆，和趙穆的對話中，趙穆邀請項少龍去參加專為田單舉行的宴會。抵達會場後終於和田單見了面，眾人寒暄一番之後田單就先離開，此時的龍陽君卻約項少龍來到了湖邊。

從對談中龍陽君極力想說服項少龍投靠魏國，話還沒說完就有一群刺客殺了過來，一路過關斬將後，終於將龍陽君護送到了北門門口，這時項少龍也故意假裝受傷。因為項少龍受了傷，所以趙王、趙雅和郭開都來探望項少龍；等到他們走後，項少龍和大伙兒在質子府內安排了一系列暗殺樂乘的計劃。

大伙兒討論完，便出發去暗殺了樂乘，這使得趙國士兵都以為項少龍回來了！隔天，趙穆也來探望項少龍，趙穆表示樂乘遭到項少龍暗殺的消息，而現今的守城武將是成胥；到質子府後殿大廳，向滕翼交代任務後就馬上趕往使節館找龍陽君。經過市集A來到了邯鄲使者區，在裡面的楚魏周國府中見到了龍陽君，龍陽君除了感謝救命之恩外，也提供了田單就是主使者的消息。

守城要職

回到質子府大廳門口時韓闖來訪，並表示會安排項少龍和王后會面。兩天後，趙雅來見項少龍，從趙雅的對談當中，可知道項少龍先前的計劃已經成功；跟趙雅相好完後，趙雅從過程中認出董匡就是項少龍，此時項少龍並要求趙雅要幫忙取得守城的職務。之後韓闖也來拜見並安排王后與項少龍會面，到了使節館，韓王后在交代了勾引趙雅的任務給項少龍後就走了。

回到了質子府，從趙雅口中得知如果要得到守城的職務，一定要去武靈王陵墓拿"證物"才行。跟隨趙雅前往去會見趙王，此時趙王把到武靈王陵墓找"百煉精鋼"的任務交付給項少龍，並說明只要拿回百煉精鋼，就可成為守城武將。在質子府與大伙兒會合後，向武靈王陵墓出發，一行人由武靈王陵墓左方進入墓中，一行人在墓中的煉爐旁找到了趙王所說的百煉精鋼。

將百煉精鋼帶回王宮後，趙王表示雖然取回百煉精鋼，但因項少龍毫無戰功，所以只能先擔任禁衛軍統領；但在項少龍說明了各國情勢之後，趙王在緊張之餘還是賜給項少龍守城之職。一出大殿便給趙穆找了過去，當趙穆知道項少龍現為守城時非常高興，同時也交代項少龍前去取得田單信任。來到了東門外的田單營區，在田單營帳中，項少龍謊稱要為其效命，也因此才獲得田單的信任。

回到軍部指揮所，滕翼表示如果要將軍力大幅調動，就需要另外一張兵符才行；然後到趙穆府，向趙穆提出了立效忠書的建議。之後項少龍趕往王宮，並向趙王報告趙穆將要請部下立效忠書的事情，在許了取回效忠書的承諾後，便返回質子府。

在質子府中，龍陽君已經在此恭候多時；龍陽君向項少龍辭行後就走了，這時滕翼來通知趙穆和田單都派人來找項少龍的消息，和滕翼經過討論後，決定先去找趙穆。趙穆在府中正為了效忠書完成的事情而高興，同時也拿給項少龍看，讓項少龍知道其中也有成胥在裏頭。

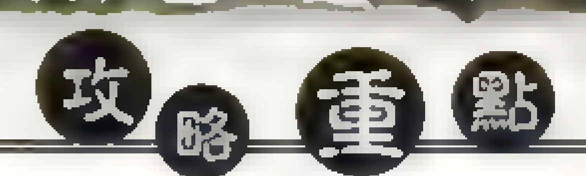


突然之間，趙霸跑進來通知魯公秘錄被偷的消息，隨後在大殿前從滕翼的情報中得知偷走魯公秘錄的盜賊，就藏在韓闖的行館中。進到大殿並向趙王回報完後，就一路出發到外使館，由韓闖的帶領下殺了樂刑。到了王宮，趙王也因為這件事情而對項少龍特別信任。

依照第二個約來到了田單營帳，由田單的對話當中，知道他已經有所懷疑，所以在離開田單後，便快速趕回質子府計劃偷取效忠書。向趙雅詢問完收藏效忠書的秘密通道後，就前往善柔屋裡與善柔一同前往趙穆府。兩人在臥客軒內找到了密道，在密道內的不遠處找到了效忠書；善柔將效忠書抄錄完後，就回到了質子府。與滕翼討論完後，出發前往趙穆府找趙穆，來緩和他的疑慮；在趙穆府中不停的向趙穆解釋，後來趙穆也在聽完之後原諒了項少龍。

●取得兵符

離開趙穆府後，回到軍部指揮所中與滕翼討論情報，討論完後便拿著效忠書前去王宮找趙王交涉。但一出大門，項少龍又被趙穆叫了過去，在府中趙穆簡單介紹趙墨鉅子嚴平給項少龍認識，並交代無論如何一定要弄到另外一張兵符。回到質子府中找趙雅，並說明現在的情勢，隨後便叫她趕到大梁避難；接著滕翼也進來報告近日來的情報，聽完這些情報後，隨即又來到了王宮。



在府中此時會和王齕交手，只要在時注意體力就可以輕鬆打倒。在[illegible]山打豹群時，由於豹群的體力很多，攻擊力也很強，所以在上山之前應多多提升角色等級才是。在拿取狼群身後的寶物時，[illegible]此時先出山寨再進去，這樣子[illegible]就會可以拿起這些武器道具。

回到邯鄲後，應盡量不去打山谷附近的敵人，因為這些敵人實在是很強，而且經驗值又少得可憐。在與管中邪和趙致和善柔交手時，由於她們倆的速度都很快，所以在體力[illegible]時記得要注意補充才是。

在趙穆府中[illegible]的宴會上，滕翼會跟[illegible]交手，打完後又[illegible]，但是打連晉之時請特別注意，他的每招攻擊力有3500左右，而普通攻擊只有800，所以玩家體力在少於3500時就盡快補充以免死亡。接下來的項少龍對李園戰，只要項少龍等級夠高，應該可以輕鬆獲勝。而龍陽君在[illegible]宴會後，在返回邯鄲城的途中，一路都會有刺客出現，這一點要注意。大[illegible]在圍攻樂乘時會先跟他的部下交手，然後才會輪到他。打樂乘時一定要將主力放在項少龍身上，而其它的人負責回復就好。

進入密道中尋找效忠書時要特別注意，因為只要拿起效忠書就會自動跑出去，如果要練功的話，就先不要去拿效忠書。在密道內遇敵較[illegible]時，一定要將所有角色練到頂級（49級）再去攻擊趙穆，這樣比較有勝算。接著在出口處會遇到田單，應先將兩名侍衛打倒，然後再攻擊田單即可。

把效忠書拿給趙王後，趙王也賜與另一張兵符。拿到兵符後回到指揮所，在指揮所內交代完最後計劃後，心想該是去見趙穆最後一面了。在府中，趙穆信心滿滿的向項少龍訴說著整個計劃，但卻不知道此時在他面前的就是項少龍，也因此讓項少龍對自己的計劃更有信心。

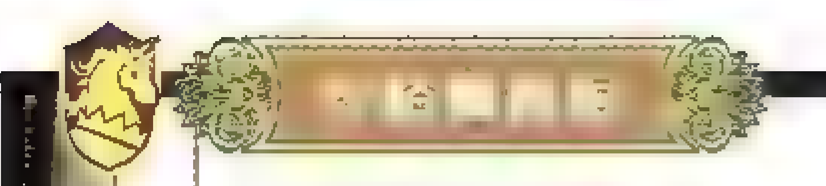


●誅殺趙穆

四刻後，項少龍照著自己的計劃護送紀嫣然到達東門，在東門門口遇到了前來阻止的李園，打倒他後推算嚴平可能會追出來，所以一行便在平路上圍攻嚴平，並把他打跑。打跑嚴平後，隨即下令所有人不得進出城門。最後項少龍在制服了趙明雄後，一舉衝入趙穆府，由府中的臥客軒進入密道，在密道中找到了趙穆。當項少龍脫下面具後，趙穆才發覺被騙，於是一劍殺向項少龍等人。殺了趙穆之後，項少龍這才替舒兒和趙妮報了仇。

接著一行人便由地下水道離開邯鄲，當眾人快要到達出口時，田單這時卻突然出現，且要項少龍歸降齊國，但項少龍不從，所以就打了起來。田單不愧是沙場老將，眾人在經過一番努力後，終於將他打倒，一行人也因此逃出邯鄲。最後項少龍想著一路上所遇之事，而在原野上獨自陶醉。





關卡戰術提示

超時空英雄傳說III 狂神降世





由於本遊戲具有多線化的劇情走向，且整體關卡及劇情都相當龐大，因此本文僅提供各關路線的攻略戰術指引，而其餘的分支路線將一併放置，供各位讀者參考。

通關提示

1. 為了確保珍貴的魔力補給，「煉金」一系列的技能一定要優先取得！
2. 如果想在戰場上大量地使用技能，一定要派人不停地煉金！
3. 盡量將一個職業練到三～五級再轉其他職業，選擇會因此變得更多！
4. 得到了貴重的技能點數，要將它們優先用來習得重要的技能！
5. 盡力將一個角色練「專精」（職業等級最高）的話，會有好事發生喔！
6. 要注意武器的損耗狀況，不要把你的神兵利器打壞了！
7. 在對手之中，盡量先從抵抗力差的角色著手，減少敵人數量！
8. 在對手中，盡量先從具有遠程、大範圍攻擊的角色著手，避免重傷！
9. 在攻擊以前，注意兵種、屬性、地形相剋的問題，可以四兩撥千金！
   在使用技能的時候，要注意敵人是否具有魔法或是物理抗性！





Chapter 1 殷紅的和平

杉福行館 —— 戰局 不白之冤

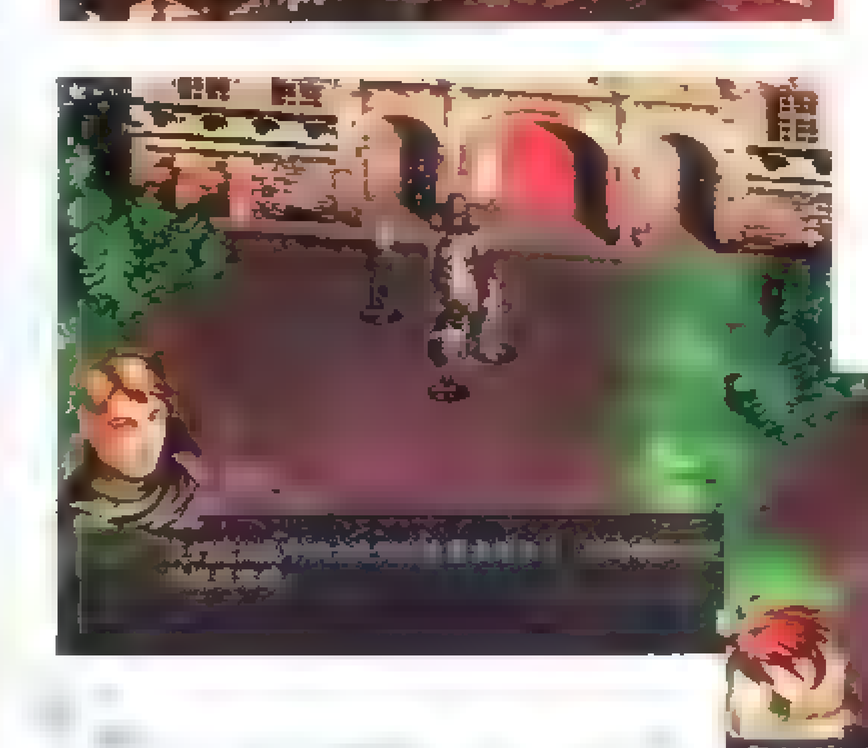
戰役開始的蒙面暗影薔薇團攔截不及，而真正的戰役則是在之後出現的聯合護衛隊。隊伍所保護的派特洛大使會自動往下方的出口移動，我方隊員只需全力對付敵軍，撐至二十回合結束即可過關。此役敵軍會不斷增援，是一不錯的練功機會，我方隊伍不宜輕易放棄。

隊伍中若有鍊金士或魔術師，可往水晶、礦石處以「鍊金」技能吸取魔力到魔力池。



杉福行館外 —— 戰局 逃亡

在此戰局中，派特洛同樣會自動往下方的出口挺進，我方隊員只需在其行進過程中擔負起掩護的工作即可，不消數個回合，派特洛這個不確定的因素，即會消失於戰場，屆時隊伍即可大展拳腳。



如果在同一回合之內，將所有戰場上的敵人全數消滅，則戰局即告結束，否則敵方還是會陸續出現聯合護衛隊和重裝兵團的援兵。此役並無時間和回合數的限制，建議隊伍可盡情賺取經驗值，直到能力、資源等不足以對抗重裝兵團時，再考慮開溜。

●努歐勒鎮



隊伍進入努歐勒鎮時，利姆指森林裡怪物很多，但製造重傷藥非得有黏怪的體液不可，可考慮幫忙前往上古森林冒險。整裝過後到營帳內找陶，其建議可往森林進行訓練。

此處須得留意，若是離開城鎮之前先找過陶，則走到村口會遇上追兵，緊接戰局：貪念；若是不先找陶，而直接走出城鎮，則接戰局　利姆的請求。

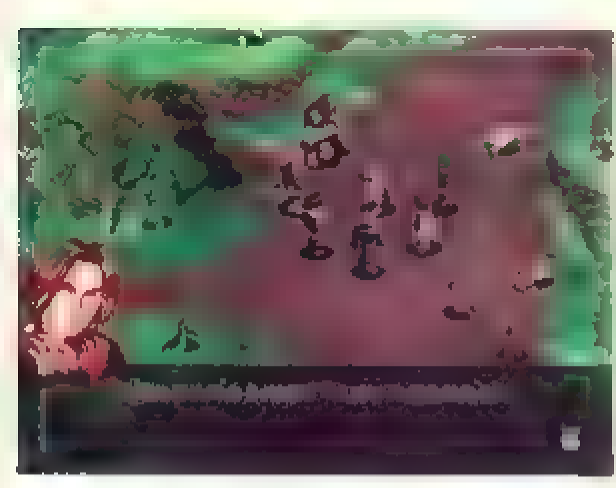


●古木森林



戰局 利姆的請求

森林中的黏怪會不斷再生，這也是不錯的鍛鍊機會　全數解決之後，回城鎮可向利姆交差　在離開村鎮之前再去找他，還可獲贈他自製的萬能藥水。



戰局 貪念

此戰役的勝負條件為奧德特陣亡，如果不想大費周章戰鬥，可先留他一命，以我方攻擊力較高的隊員[illegible]之用，同時敵方的魔術師也是致命大傷，須以持續的補充敵方隊員的生命，我方才能獲得賺取較大的經驗值

戰局 密林天使



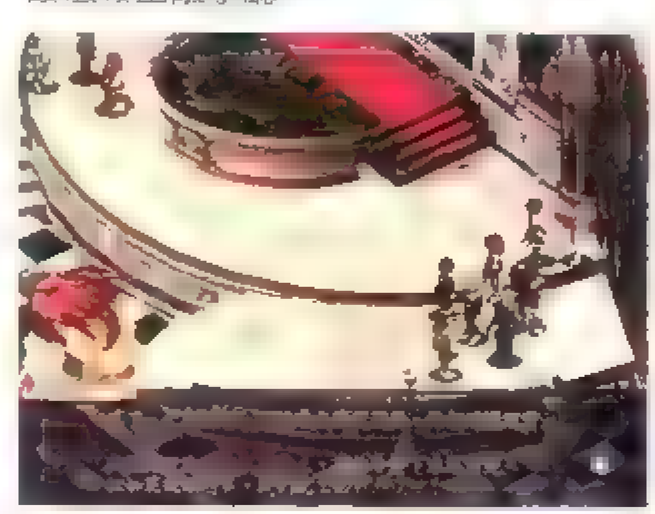
上一場戰役放過奧德特之後，再入森林見他已搬來救兵，此役唯有阿拉斯泰爾較為耐打，餘者不難解決

阿拉斯泰爾落敗以後，森林中出現女孩貝里奇娜，狼人乃轉而群起攻之；接下來的戰局，我方隊伍必須面對狼人和綠蜥蜴群，但須以腳程較快的隊員先替貝里奇娜解圍　由於下半場的接續戰役，我方隊員的初始位置們是延續上半場之故，且貝里奇娜此時系由電腦控制，為免滋生意外，我方隊員於上場結束以前，可盡量往西邊樹林聚集，以佔得先機　役畢，貝里奇娜會加入隊伍。



●鐵車城議會

隊伍在鐵車城整裝過後，找陶可以進入議事廳，派特各向議會提出事件的解釋聲明，但傳來艾普各進犯的情報，佯稱要抓兇手。克荷林決定先抓住伍德城主，若敵軍為數過多，再設法殺出議事廳。



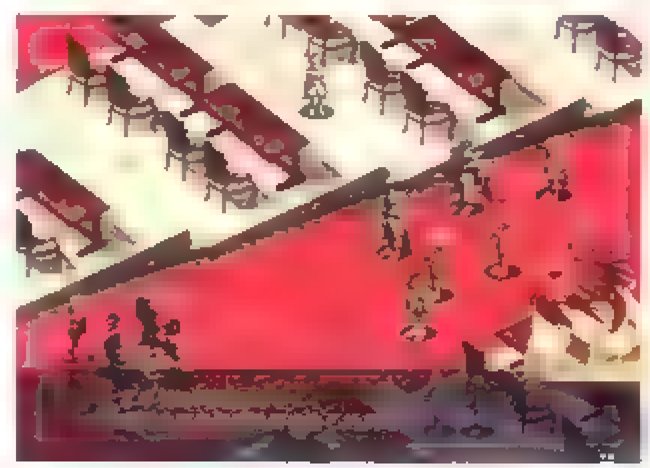
●鐵車城城門

戰局 待宰羔羊

這是一場敵人眾多的硬仗，我方宜設法利用地形優勢使攻擊加成，要訣是千萬急不得　開戰後，伍德和裘森會逐漸移往出口離開現場，我方隊伍若是要生擒伍德，可由等級最高、皮堅肉厚的隊員衝出血路，其餘隊員則隨後掩護、支援。如果隊中有「隱行」以外能力的隊員最佳，可避免場上的人牆阻擋

逮到伍德之後，依戰鬥條件會結束戰役，而浩大的場面也告收場，自然也就會失去提昇隊員能力的機會了。但若是讓伍德溜走，則結局大有不同。









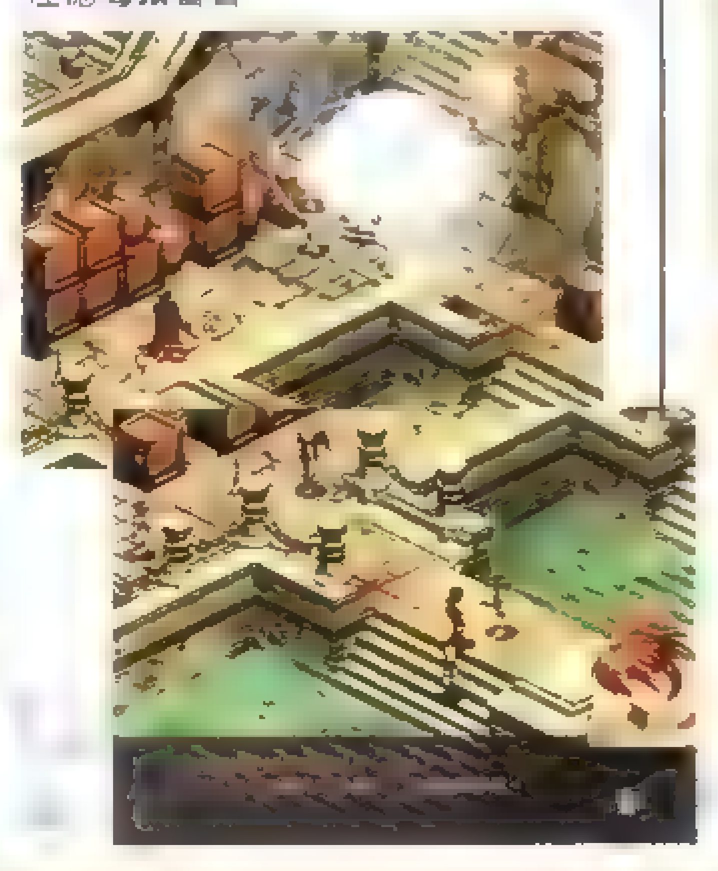
麥勒港

戰局 [illegible]

在麥勒港下方港口與麗姆對話，遇有黑豹兵團來襲，意欲生擒隊員回雅曼共和國治罪。

此役開戰後，隊員不宜躁進，宜留守港口靜待敵軍下階梯而來，否則所受到的攻擊將會有加成的效果；移動力較佳的隊員，可在敵方人數減少時，快速殺上階梯以取得有利的戰鬥位置。

港口聽吹普提及殺氣騰騰的蒙面人部隊往北方移動，似乎是往穗海鎮的路途。碼頭遇見到塔米遠由西風島趕來，意指在艾普洛東部發現了蒙面人的蹤跡，克荷林決定先往穗海鎮看看。



Chapter 2 流浪的獵犬

特派洛丘陵

戰局 落[illegible]之犬

離開營帳之後，克荷林決定經由艾普洛回返西風島，但遭到禾亞姆的玫瑰兵團阻擋。

此役戰場範圍極為遼闊，我方隊伍可分成數撥攻勢分進，主力隊員則集中火力對付要敵。敵方的攻擊力不是很強，可考慮交由實力較弱的隊員大開一番殺戒。

達倫平原

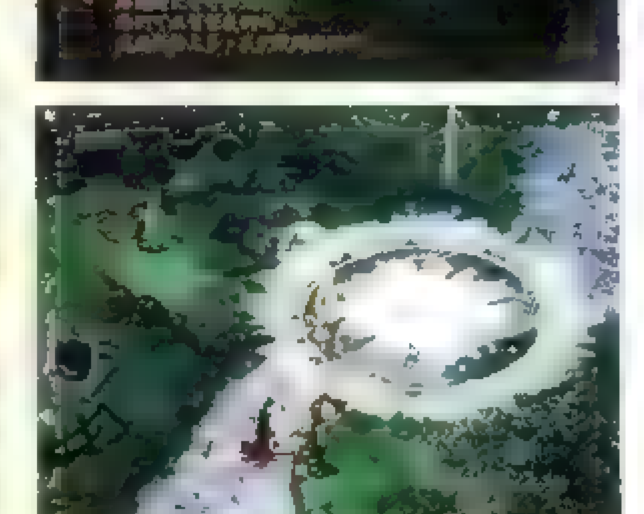
戰局 [illegible]之謎

達倫平原上的迅龍、沙蟲等怪物還真怪，不但不會傷人，且一股勁的直往出口鑽，若想掌握練功的好機會，我方隊員必須將出口團團圍住，否則怪物會跑得比飛的還快。

此地是一可重複練功的好所在，出了大地圖再轉身進來即可。

穗海鎮

戰局 [illegible]



趕抵穗海鎮不見蒙面人，但卻見一堆哥布林怪物已入侵鎮內；待援的村民中，有一女孩似乎有極強的魔力，但卻顯得極為虛弱。

為免混在村民中的普魯絲和百合陣亡，我方應速派出腳程夠快的隊員馳援，並以有療傷技能的隊員為後援。其餘的村民不會移動，但會遭怪物群攻，故需防守得快。

首度救過村民之後，蒙面人部隊會出現，並瞬間屠殺了所有村民～除了普魯絲和百合以外。蒙面人首領先行離開，但留下怪物斷後。

後半場戰役開始時，普魯絲和百合仍置身於小屋前方，前半場戰役結束時，我方隊員若是距離較遠的話，回防會顯得吃力；可考慮以等級較高的隊員去牽制敵軍，餘者則趁隙儘速佈防。

赫溥・蒙馬杰敗會自殺，得知普魯絲乃艾普洛的女祭司，百合則是她的貼身護衛。安迪將軍繼而出現，當即撤銷隊伍的通緝令，並提議為軍隊助陣，但克荷林則一心要揪出幕後兇手。普魯絲和百合於戰後加入隊伍。

派特洛森林

戰局 [illegible]

隊伍整裝後出鎮往北到派特洛森林，遇上哥布林怪物攻擊。敵方的怪物中以沙蟲較難解決，我方可以克荷林、麥斯、普魯絲的法術攻擊，或以百合的暗殺技能對付；至於寶箱則可由擁有鍊金技能的隊員前去拿取，順道可繞至右上方水晶擷取魔力。



封蹄沼澤

戰局 [illegible]

封蹄沼澤遇到柴克利奉團長之命留守斷後，此戰場幅員甚為遼闊，但因受地形所限，敵方的移動力會受到阻撓，難以傾全力攻擊，故我方大可從容應戰，唯須留意敵方尚有後援會出現。

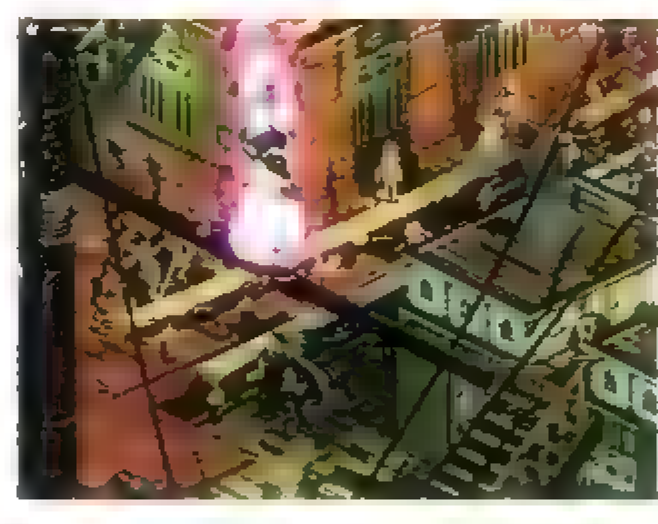


柴克利遭俘之後，竟也選擇自盡，克荷林決定還是先回西風島再做打算。

船　上

戰局 [illegible]

搭船至公海上，遭到黑旗海盜襲擊，此役必須擊倒海賊頭子尼爾森。由於戰場就在船隻上頭，故進擊動線嚴重的受阻，初始我方的行動會大受影響，在狹窄的船艙也是最容易受創之處，宜以攻擊力強勁的隊員充當清道夫，餘者如射手等，可儘量隔空向鄰船上的敵人展開攻擊。



尼爾森落敗後，坦承並非海盜首領，而且是出於被逼迫才會充當海盜，願意帶領隊伍前往海盜基地。

海盜窩

戰局 [illegible]

尼爾森帶至海盜窩時先溜了，海盜窩裡的海盜並不難纏，唯左方巢穴中的敵人，得設法誘他們走出，否則雙方擠壓在入口的轉角，會造成敵我皆進退不得的窘境；而位於左上角的寶箱，則必須先除去魔力水晶以後，才能順利取得。

力奇的攻擊力不是很強，但魔法防禦能力不弱，我方宜採圍剿方式才容易打敗他。力奇與克荷林是舊識，也是巴魯洛夫的獨子，因受命運捉弄才暫時客串海盜。尼爾森於此時帶人前來，來者沙克要逼力奇退位讓賢，接著得再教訓來者一番

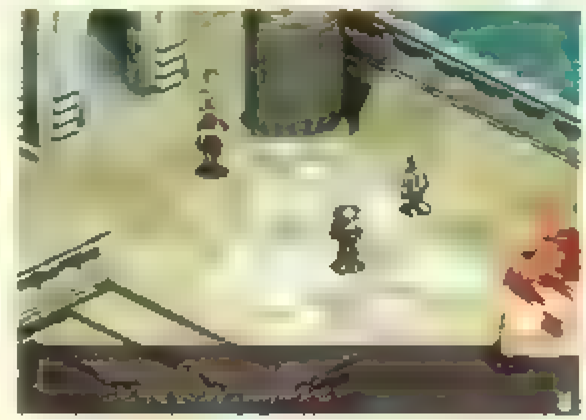
接下來的戰局中，力奇雖是我方隊員，但此時仍由電腦控制，我方隊員宜隨後留意其補給問題。沙克擁有高級恢復術，善加利用可多賺取經驗值。力奇於戰後會加入隊伍。

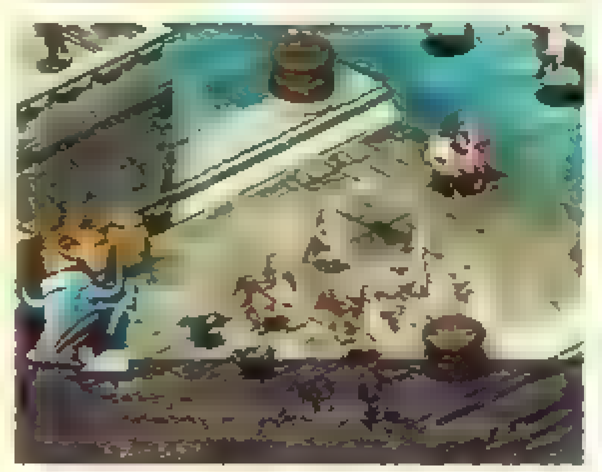
Chapter 3 暗潮洶湧

西風港

戰局 [illegible]

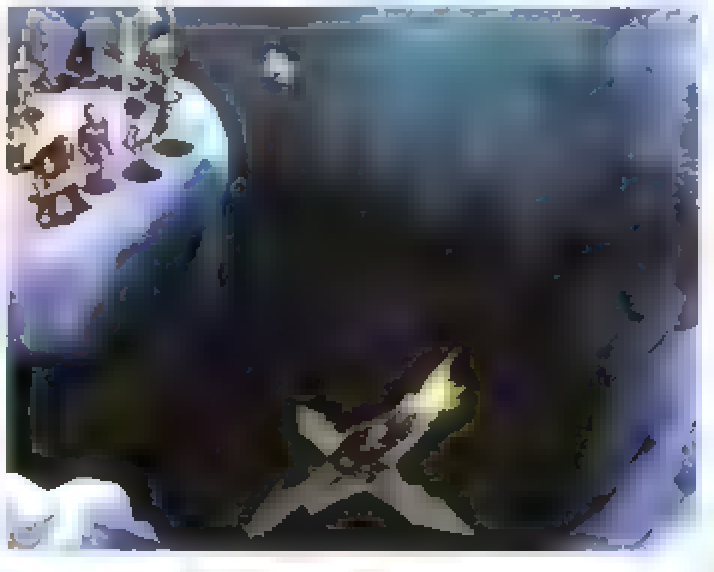
西風港找到塔米，指有工作委託，夏勒斯因與皇室發生爭執，領地遭逢危機而求援，克荷林決定接受委託，請塔米轉回同意答函，但隨即出現龍馬兵團的尚皮耶率人前來尋釁。



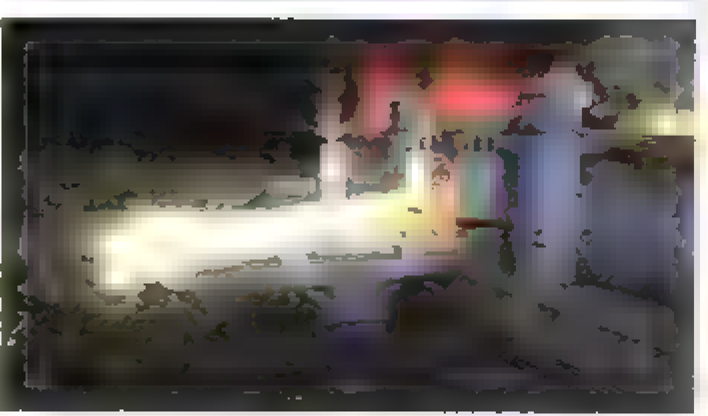




龍馬兵團並不難解決，倒是尚皮耶本人因具有身體再生能力，需以巫師的法術攻擊，如岩錐、雷擊等，才能奏效，餘則大多產生不了多大傷害。







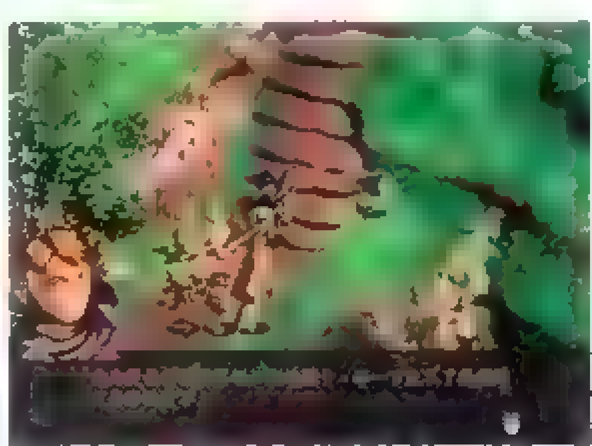
●關　卡

戰　局　盡忠職守

於依卡爾港整裝過後，聽聞有蒙面人經過此地，並往西而去。追至關卡時，近因奎因領疑似叛變，故而駐有重兵。

艾普洛的軍隊有點兒能耐，可千萬輕忽不得。在第一撥的武鬥僧和長弓手解決殆盡時，場上會再出現敵軍的援兵。對付敵方的獨眼巨人，以殺手的暗殺技能為佳。

此役的過關條件較為特殊，我方隊伍必須全員都抵達右下方的出口才算數。

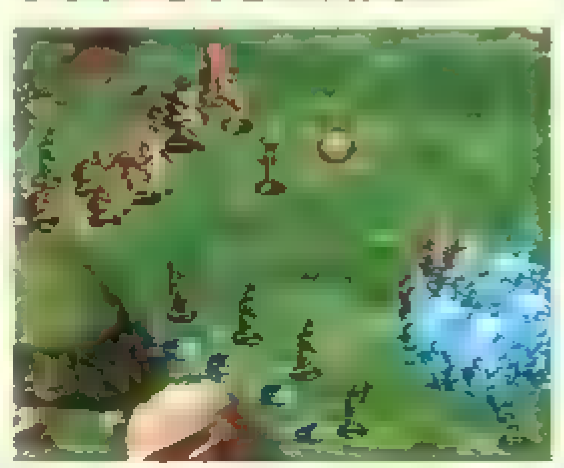




●勞倫蒂斯森林

戰　局　步步危機

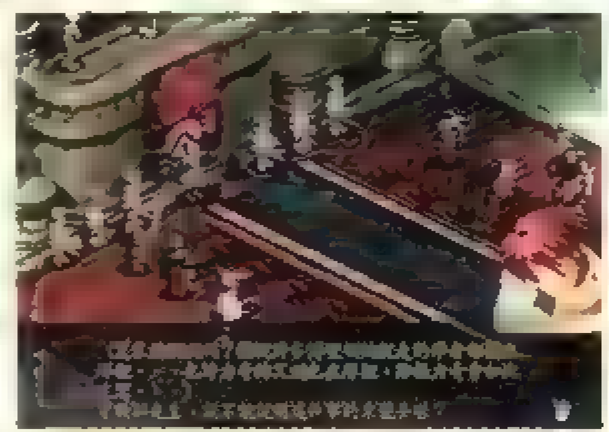
勞倫蒂斯森林顯得有些詭異，在我方隊員開始走動以後，怪物才會現身，而且是隨回合數的增加而遞增。敵人的分佈情況是呈數撥分進的狀態，為免發生意外，我方宜集結全力攻向特定一方，如此方有餘裕應付逐漸趨前的怪物。



●科倫諾砦

戰局　危急之秋

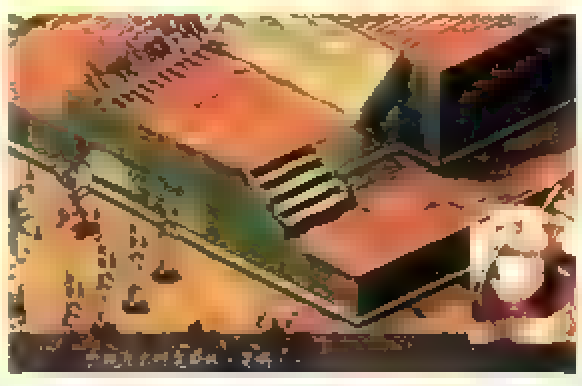
進入賽普隆斯而見到夏勒斯，意指領主各林正陷身於夏米爾監獄，而少領主克魯鎮守的科倫諾砦目前正遭受圍攻，情勢危急。到市內整裝過後，以急行軍直到普薩伊的軍隊前來，見軍旗正是殺死卡塔歌的輝明修會軍隊所有。



此役除了敵軍主將普薩伊落敗，戰局超過二十回合時也會結束。我方雖佔有地利之便，但也不宜躁進，突圍力能解決多少敵人，那就盡力而為吧！想要全數殲滅的話，恐怕是難了些。



敵方怪物的行動力極高，我方應儘速擺開必殺陣式以待，並以人牆擋住敵方主力攻勢。普薩伊擁有自體再生和鐵壁術技能，要想收拾他還真是不容易。



戰後，普薩伊認出克荷林就是博愛領的領主之子依洛爾，既攻堅不成，就此鳴金收兵。接著要趕往夏米爾監獄營救各林領主。

●莫古洛濕原

戰局　幽冥路

途經莫古洛洞穴，但見洞內俱是屍體和白骨，並有一堆夏米爾監獄所製造出的幽靈。這些幽靈都是不死生物系，一般武器難以驅散遊蕩的冤魂，克荷林主張避免戰鬥，而應儘速離開。

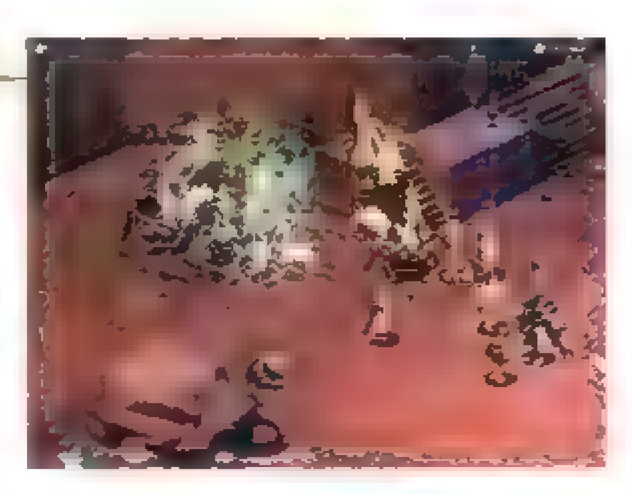


此戰局中的怪物全是隱形的，隊員若無偵測隱形的技能，可由敵方移動的腳步聲音判別人數和位置。在前幾個回合即會陸續出現增援的怪物，對應之道以法術攻擊較為有效。

●夏米洛監獄外

戰局　天　牢

夏米爾監獄門口的守衛早已風聞有人前來劫獄，但大部分的軍力已調往進攻奎恩領，回防恐有未及。克荷林有感監獄內或有重要人物，交代此趟任務務須成功。



戰場上的守軍雖然為數不多，但自第六回合起，陸續會再出現援兵，若為累積經驗值之故，我方大可從容對付。此役比較特殊的是，我方十名隊員可以全數上場，先前受到出場限制的隊員，應利用此役好好的鍛鍊一番。

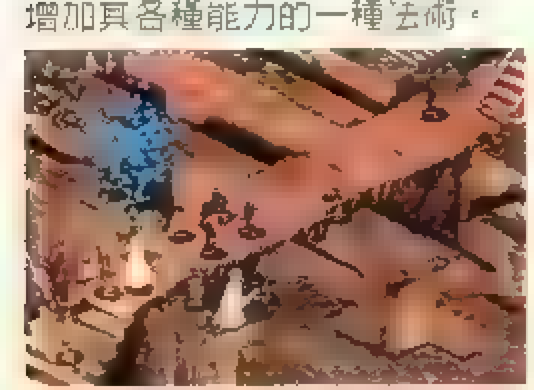
敵軍的攻擊力和殺傷力都不是很強，倒是綿綿不絕出現的援軍，在氣勢上頗有喧賓奪主的意味；打夠了以後，仍然必須全數由出口離開戰場，戰役才會結束。此去須得留意，自此起得連戰數場，且中途是不能整裝休息的。

●夏米洛監獄

戰局 地獄的況味



進入監獄內部，但見守衛並不全然是怪物，敢情是以融合術施用在人身上，這是大學者巴魯洛夫的重大研究之一，將召喚來的靈體融合在動物身上，增加其各種能力的一種法術。



●第一場　此地的怪物攻擊皆附加有中毒狀態的特性，要逐一收拾守衛怪物並不困難。怪物收拾殆盡以後，典獄長希洛會現身，指明他的手下全是融合改造的人，接著得擊倒瘋狂處刑者希洛典獄長！



●第二場　我方隊伍於前場戰役結束時，若是泰半位於下方樓層，此刻會在地形上吃點虧，但也無須硬闖上階梯上方應戰，守在階梯下方以大範圍法術攻擊亦可，只要在有效攻擊範圍內，仍然可以予敵人重創，但入口處仍會有援兵出現！希洛典獄長落敗後，對自身施行融合術，接著得再解決更瘋狂的變身魔獸。



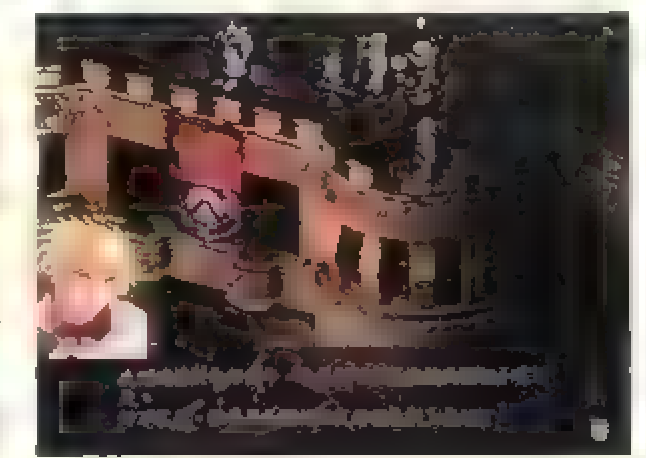
●第三場　此番的怪物已不可同日而語，雖然為數不多，但我方隊伍需謹慎的集結主力逐一收拾，務求在同一回合內能夠解決相同目標的敵人，以免遭受反撲。解放監獄以後，可以聯絡附近的援軍，將監獄內的人全數釋放。

克荷林懷疑傳說中的魔法王國，亦即梭倫教的發源地—祈勒蒙，是否果真存在？因為領主委託前往祈勒蒙王國，阻止梵令尼奧的使節團。貝里奇娜感應到祈勒蒙的存在，並懇求克荷林務須前往，不唯此事極為重要，更由於她本身就是祈勒蒙人。

麥斯指塔米送來任務委託書，並擅作主張接下委託—

1 嗯，麻煩你了

2 麥斯，等等…… 本文選2



克荷林表示要接下洛林領主的委託，前往祈勒蒙，麥斯不悅而離去；他與麗姐決定脫隊另起爐灶，就此離開血獅傭兵團，並接下塔米的委託和雅曼共和國合作。



市內整裝過後找陶，也已回覆洛林領主的請託。據塔米關監獄裡的學者指出，梵令尼奧在目前已派出使者，前往尋找傳說中的魔法王國祈勒蒙；同時，在奎恩領的北部魔綠森林也發現有蒙面人，領主希望能率先尋獲祈勒蒙，並勸阻參予戰爭。

隊伍出發之際，麥斯和麗姐也因接受塔米的委託，而啟前往依卡爾港到西風島去，兩人就此離開隊伍。



戰局

奎恩堡城門佈有重兵，想是為了防止艾普洛皇室或梵令尼奧再度來犯。此地的西斯城主係洛林領主的弟弟，隊伍雖有領主所頒的的通行證，但馬格蘭德卻拒不放行，繼而又狀似要留難隊伍，故衝突難免。

此役純為借道而過，除了戰場上的敵人以外，不會再有援兵；但敵人大多具有隱形的能力，我方可以偵測隱形破解。雖然隊伍頓失二員大將，但要過關倒不挺難。



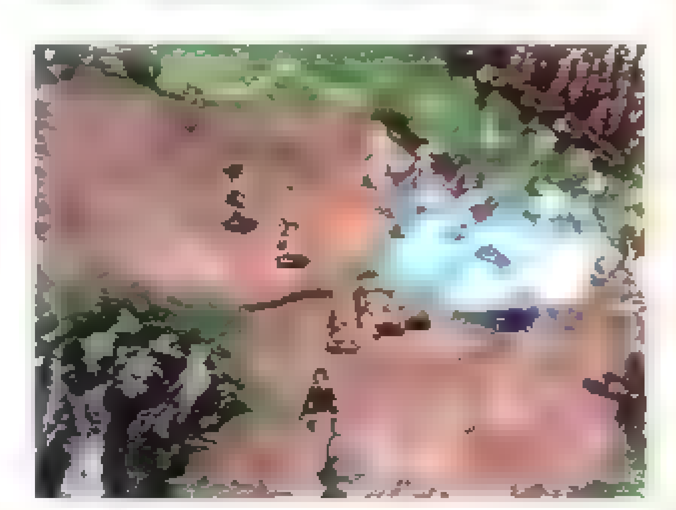


◎綠魔森林外關卡

戰局

此一關卡係綠魔森林的邊界，貝里奇娜指越過此地，即是綠魔森林，她會帶領進入祈勒蒙山脈；但同樣遭受阻攔，守衛指西斯城主有令，任何人都不准通過邊境。

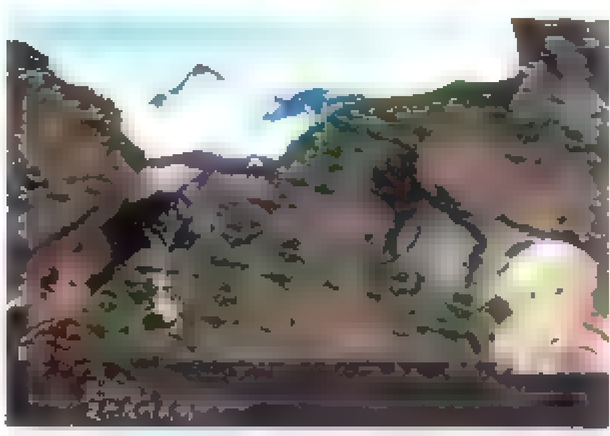
此地的怪物還算好料理，但在第十回合還會有援兵，且人數幾乎增加有一倍之多。雖談不上是硬仗，但想過關，還真得花上一段時間。

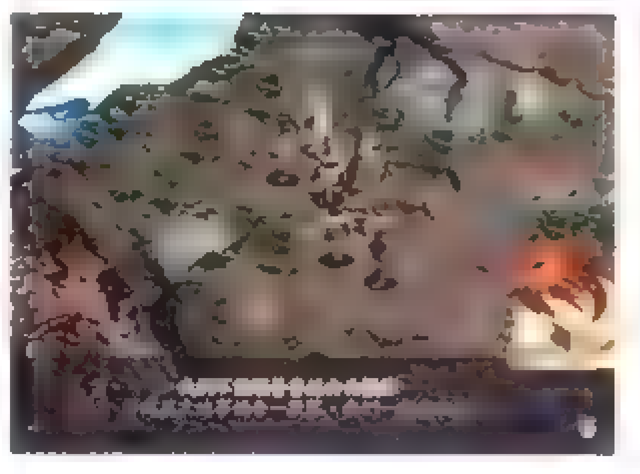


Chapter 4









祈勒蒙山道 ——戰局 烏托邦之路

到達祈勒蒙山腳，貝里奇娜指森林實際是一由魔力製造的屏障，忽而發現鎖國數百年未曾有人進出的法陣，顯係近日曾啓動過的跡象；啓動法陣需有祈勒蒙的血緣當媒介，且須有另一祈勒蒙人，在旁口唸啓動咒語才行。貝里奇娜指出克荷林便是擁有祈勒蒙血緣的後代，二人可聯手啓動法陣返回祈勒蒙。

普魯絲感應到在山道上有人與她對話，且對方的力量強得出乎想像，但隨即遭受到怪物襲擊。

戰役開始後，獨木橋會大幅降低我方隊伍的行動力，宜以攻擊力強大的隊員打頭陣，方能在短時間內打通橋面，否則其餘隊員會因距離問題，而使得法術無用武之地。敵方的地獄犬，需以法術攻擊較為有效。

這一仗是輕鬆了些，普魯絲感覺那股力量仍然存在，且越來越強，繼而發生地震；普魯絲上前探尋那股力量時，不慎掉入崖底。地震停歇後，眾人卻連一絲痕跡也尋不到，百合自然不好受，而堅持要留守此地。

[illegible]

[illegible]

百合喃喃問道，時間真的不允許嗎？

[illegible]

[illegible]

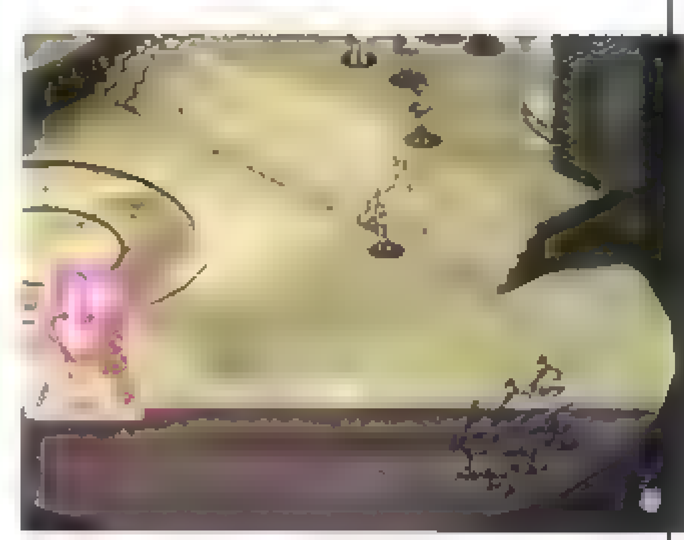
百合自言自語，女巫大人也許沒有死。

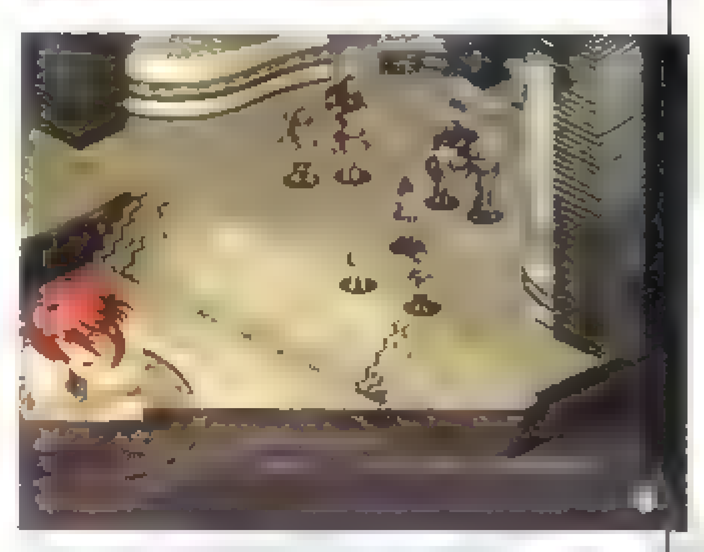


[illegible]

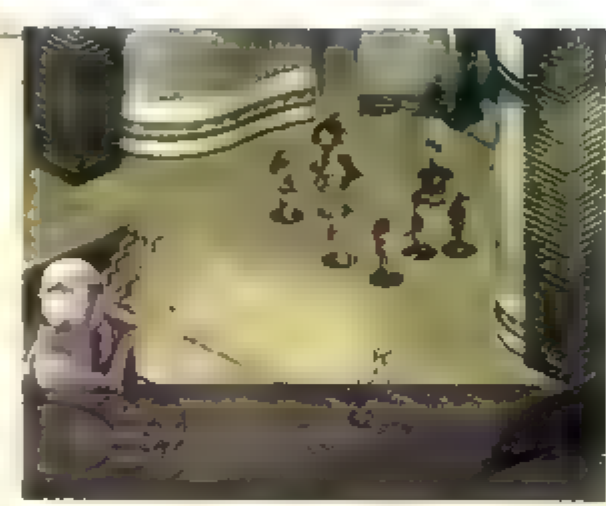
[illegible]

百合被眾隊員勸阻而留在隊伍，但普魯絲暫時離隊。





歐布坦拿宅內



戰局大義

在歐布坦拿宅內見到老師以後，貝里奇娜指普琴見世界瀕臨毀滅，而唯一能夠拯救人類倖免於難的，正是克荷林！

歐布坦拿指前些天來了一個使節團，自稱是教廷國[illegible]的使者，要在[illegible]軍隊，希望能支援各項技術等等。忽報娜菲雅奉長老之命，率人前來捉拿外界來的異教徒。娜菲雅是貝里奇娜的師姐，貝里奇娜是遭流放之人，帶帶外人進入國界是一死罪。歐布坦拿指宅外安排有接應，要貝里奇娜速帶隊伍離去。克荷林囑咐不要殺害了任何人，否則會喪失對談機會！

這場戰役，玩家就依照克荷林所說，拿了寶箱後，速往脫離點離開就是。若真要開打，也需留意在獲取經驗值的同時，務須保住敵方任一人的性命，如此方能符合克荷林的要求。

隊伍全數脫離之後，歐布坦拿會遭到娜菲雅限制行動。

❸歐布坦拿宅外 ——戰局抉擇

逃至歐布坦拿宅外，仍有追兵，貝里奇娜指出了庭院，就會有接應的人候著。克荷林再度強調儘速離開，且勿殺害任何一個人。

克荷林說的是不殺「人」，不知獨角獸是否涵蓋在內？算了吧！我方隊伍如果要恪遵克荷林的叮囑，最好就饒了戰場上的所有生物吧！

這一場仗，即使是不想開打，也是挺難過關的。因為地狹人稠的緣故，我方隊員很難鑽出敵方的人牆，如果隊員的行進方式是非陸行的，可能比較好過關；可考慮在進入歐布坦拿宅之前，即將克荷林的行進方式改為飛行，當然得是先經過轉職的程序才行，如此一來，此役大可只派出克荷林一人，只要他老兄一人抵達出口，也就全部過關了。

抵達出口以後，見前後皆有追兵，貝里奇娜遂以法術讓追兵定身，並要克荷林率眾先行離開，接著並且選擇殉身。出得宅外獲得接應，克荷林自認不能丟下貝里奇娜不管，遂獨自返回宅內設法營救。隊伍此時可以進行整裝。

貝里奇娜本名愛莉兒，她欲以毀滅性的法術與追兵同歸於盡，但遭娜菲雅制住，但旋即遭返回的克荷林襲擊，兩人遭到來援的祈勒蒙聖戰士俘虜。

監獄內，梵冷尼奧大使美倫麗茲前來探視克荷林，告知祈勒蒙的長老會於明日要將二人處刑。

牢房內，貝里奇娜問道是否活不過明日？

即使明日要被處死，亦無遺憾，因為已做了最大努力。

❹市民廣場 ——戰局火刑

隔日於市民廣場進行審判，我方隊員混入圍觀群眾之中，陶指歐布坦拿要他們在此等候，另會安排門生在其他地方製造暴動，屆時再伺機救出克荷林和貝里奇娜。長老們宣布處以死刑時，歐布坦拿已如約在異地滋生暴亂，隊員乃趁機營救人質。

戰役開始，敵方會有部份兵力轉而對付遭縛的人質，雖然克荷林和貝里奇娜並如此薄命之人，但我方隊員最好在險象滋生之前馳援，只需靠近克荷林或貝里奇娜的身邊，戰役即告終結，營救行動也就成功了。

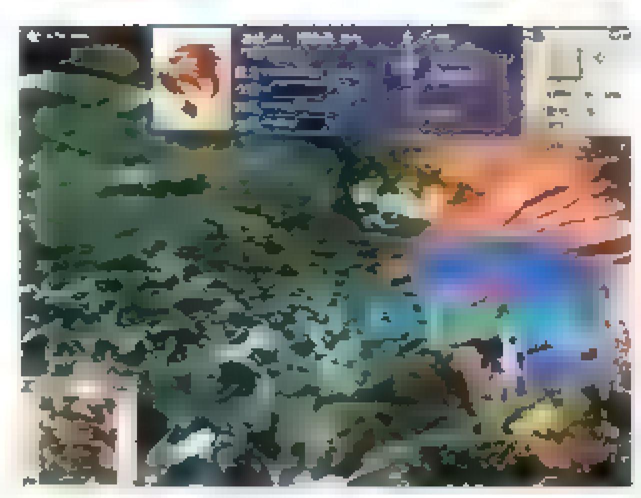
當美倫麗茲建議長老以大軍對付時，庇佑祈勒蒙百年的守護聖龍現身了。聖龍諭喻子民要用心聆聽克荷林所說的話，繼而將普雷絲奉還給百合。普雷絲獲聖龍贈與小龍咕嚕嚕，牠正是神龍的化身。

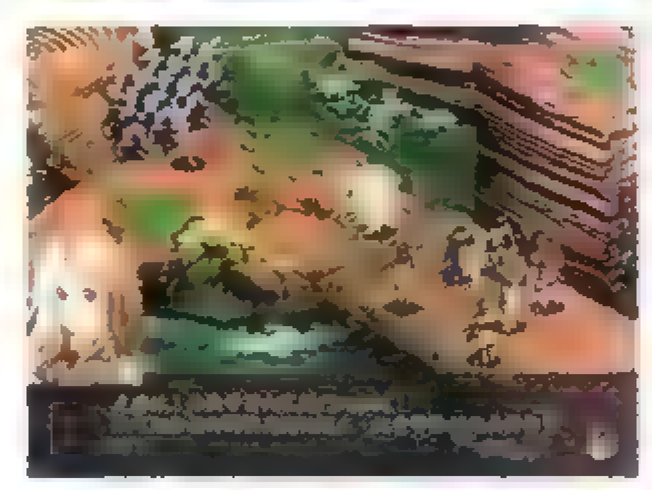
此時又出現大批的蒙面人，可見蒙面人是梵冷尼奧的軍隊，美倫麗茲見詭計失敗，遂引爆預埋的炸藥藉以脫身，並令手下脅持長老。娜菲雅此時幡然悔悟，克荷林囑咐不計前嫌，全力對付蒙面人部隊，並救出長老們。克荷林、貝里奇娜、普雷絲、咕嚕嚕加入隊伍。

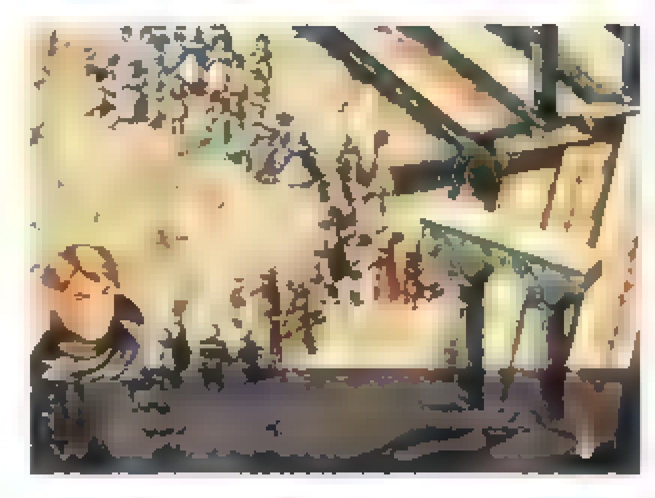
接下來的戰役可有點難度，二名長老雖位於看臺上，但左方有蒙面隊員虎視眈眈，幸有祈勒蒙的聖戰士守護在側。我方隊員除了必須趕往支援以外，最需留意的還是敵方的隊長布萊克，他的腳程極快，且一刀就能殺了任一名長老，二兩個回合就能鑽進右方的看臺進行刺殺。為防夜長夢多，我方必須儘速解決此患。

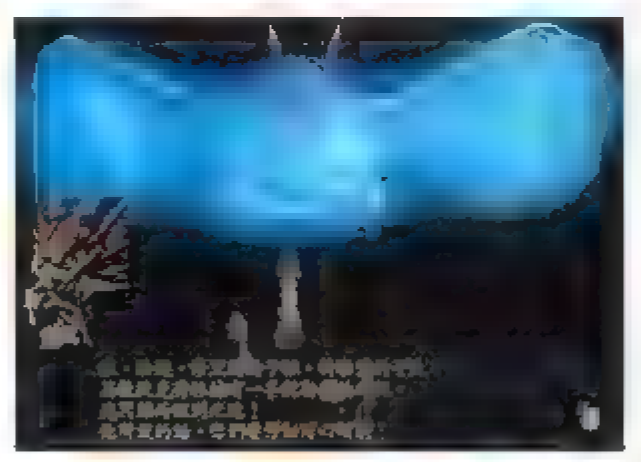
危機解除以後，雙方盡釋前嫌，談及敵人的目標或許是大聖堂，因大聖堂收藏祈勒蒙的鎮國寶一龍骸聖杯和聖靈祭壇二法器。聖靈祭壇是用以維持鎖國屏障的法器，而龍骸聖杯的用途則已失傳。克荷林請貝里奇娜立刻帶隊伍前往大聖堂，以阻止敵人的企圖得逞。





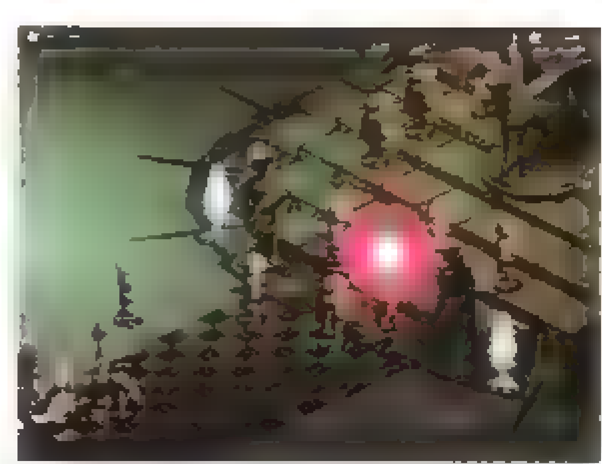




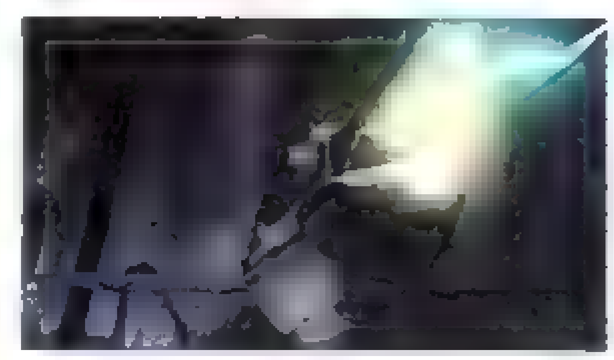


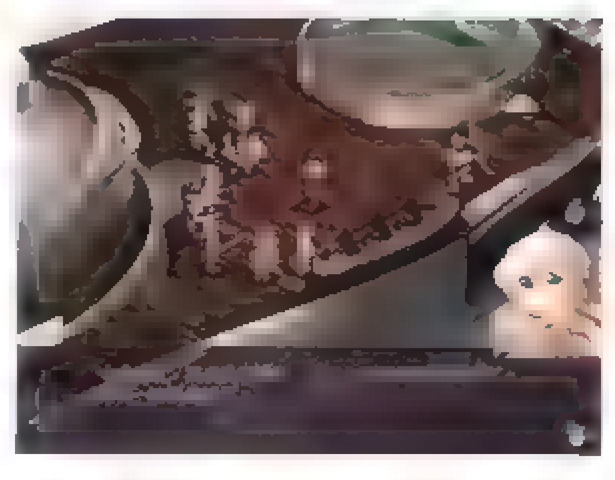


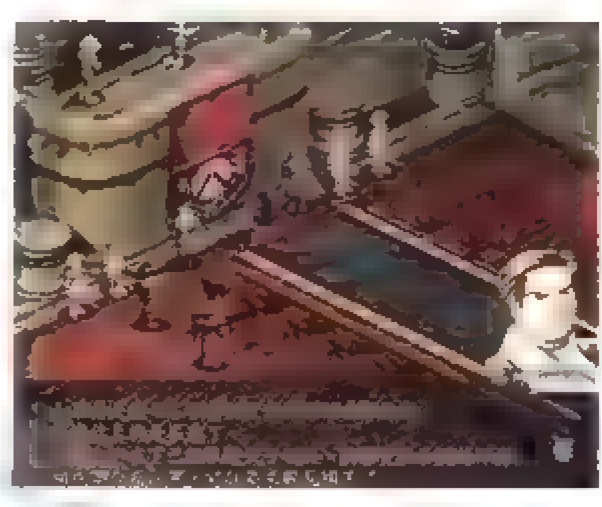












祈勒蒙街道——戰局 失火的天堂

祈勒蒙街道的高低差很大，且戰場幅員遼闊，若是不想多耗時間，隊伍可逕往左上角的出口挺進即可，否則這場戰役倒不失為練功的好處所。十個回合過後，上下層都會再出現援兵。



我方隊伍由於是向上攻堅，故於地形上吃了暗虧，隊員應集中火力，莫要分散攻擊的焦點；或者可以將敵人引誘至下層平地，再群起發動攻擊也行。

依．法連聖堂——戰局 四天王敢死隊

進入聖堂時，美倫麗茲指來遲一步，她正準備帶走法器，並拋下手下留難追兵。凱恩、隆諾、亞休斯和納比亞合稱四天王，另有塞西爾會將攻擊火力鎖定我方隊伍實力最弱者，萬勿讓此目標隊員落單才好。

四天王的法術殺傷力極其可觀，且有連續 次以上的燃燒彈攻擊，殺傷力可達 百多點，宜慎留意之；我方隊員可以大範圍的法術，於較安全的距離密集攻擊之，但須注意後援的動線。

入內整裝過後，歐布坦拿指長老們正在大聖堂等候，遂引見至聖堂內。據說，聖薇孚壇的材料是天然的完美晶石，蘊涵的魔力高得難以估計，但如今外人卻可越過鎖國屏障進入祈勒蒙了；至於龍骸聖杯的功用，在各大古籍中可說是故意不記載的，得知的重點則有 聖杯是由古代邪龍的龍骨所製成；在適當的魔力引導下，龍骸聖杯可引發某種特別的現象，但究竟為何，則已無人知曉。這個功能或許正是梵冷尼奧的目的所在，萬 法器的功能遠超乎想像，對[illegible]。

普壹絲由聖龍處獲知聖堂深部有一龍力筏，咕嚕嚕示意可讓龍力筏飛行起來，隊伍乃就此離開祈勒蒙。娜菲雅在經過歐布坦拿同意後，加入隊伍。

龍力筏上——戰局 一日萬里

克荷林決定先返回塞普隆斯，但遭受居住在山裡的龍攻擊，因為屏障解除緣故而跑將出來，龍力筏因百年來未曾使用，必須有段熱機時間，眾人得先抵擋一陣，讓龍力筏能夠順利啟動。

兩隻飛龍並不難解決，但若能將戰局拖至六個回合以上，則會出現飛龍統領，可將獲取經驗值的機會讓與實力較弱的隊員。

克荷林向領主詳述祈勒蒙的經歷，並得知大部分的領地已集結聯合部隊，並和雅饗共和國組成聯盟，已經推進到那特羅芙平原。如果梵冷尼奧所擄奪的法器魔力真夠強，那麼就大可輕易同時消滅兩個國家，可惜領主似乎感受不到嚴重性。

市集整裝過後找到陶，克荷林有感梵冷尼奧既已取得兩大法器，竟又會節節敗退，其中必定有詐！如今兩大反艾普洛的勢力都集中在那特羅芙平原，若二大法器真有歐布坦拿所說的強大威力，情勢恐怕就相當危險了。

市郊見有大批奇形怪狀的屍體，繼而又驚見麥斯由另一頭負傷而來，這是遭受怪物兵團襲擊所導致；麗姐為了救他，也已告身故 麥斯終因負傷過重不治，此時但見有飛龍一閃而過，與在祈勒蒙所見大不相同。克荷林建議先返回龍力筏，並強調務須制服此龍。

●龍力筏上對抗魔龍——戰局 太古魔龍

普魯絲於龍力筏上見龍骸聖杯在魔龍頭部發光，可確定魔龍正是龍骸聖杯的傑作；要想終止它的機能，唯有神龍炮方能奏效。神龍炮位於龍力筏船首洞口，必須由克荷林站立其間直接控制，但因龍力筏的動力係由周圍環境的魔力所提供，故而很久才能發射一次，且必須打中頭部才行。

神龍炮只是個名詞，在龍力筏上是看不到的；至於船首洞口，指的就是被魔力晶石包圍的圓形區域，克荷林應立於其間，若有鍊金技能的話，可以吸取晶石的魔力。其餘的飛龍則交由其他隊員對付，飛龍的出現時機並無一定的週期性，反正得撐過三十個回合即是。

至於用神龍炮打魔龍的頭部，此說僅僅是形容詞而已，真正則是由動畫負起重責大任的。在三十個回合之間，分別會有數段動畫交代魔龍擊中龍力筏、龍力筏打不中魔龍的狀況，直到第二十九回合時，動畫才會精準地擊中魔龍的頭部。我方隊員可利用此役，將實力好好均衡一下。



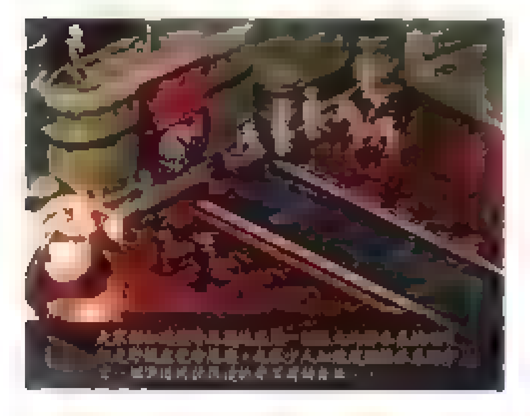




Chapter 5 信念

洛林得菲爾慶幸自滅了魔龍，也解救了他兒子所率領的軍隊免遭全軍覆沒之命運。克荷林強調梵冷尼奧既有聖羅祭壇法器，雖尚不明其功能，但想必也是威力十足，若無法找回法器，作戰計劃將會難以展開的。

此時接獲消息，謂輝明修會的醫薩伊正欲投奔反抗軍陣營，克荷林乃悻然率眾出外休息。當夜，克荷林陷入掙扎，輝明修會於他有亡國之恨，而醫薩伊又是害死安迪將軍的禍首；貝里奇娜此時安排他與醫薩伊單獨會面，二人深談過後，乃暫自化解宿怨。



當領主決定攻打梵冷尼奧時，醫薩伊指出梵冷尼奧地底是一很大的排水系統，內有密道可通往遠處的愛芙莉特森林，亦即由該森林可通往梵冷尼奧，但此計劃必須絕對保密。克荷林決定讓血獅傭兵團加入突擊行動。

市集整裝完畢，陶指已與醫薩伊研究出前往梵冷尼奧的路線，隊伍當即出發。

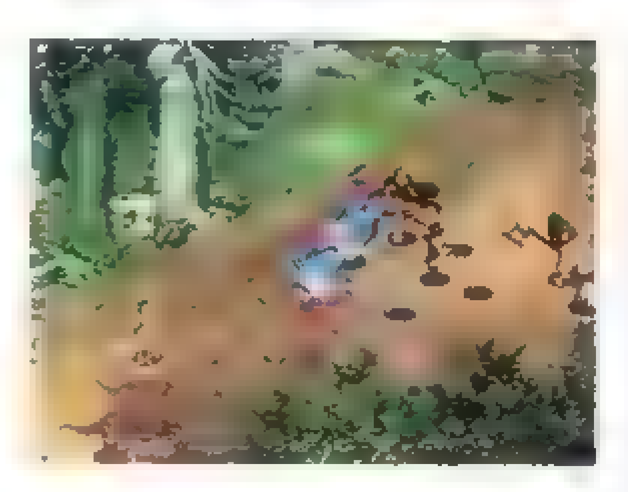


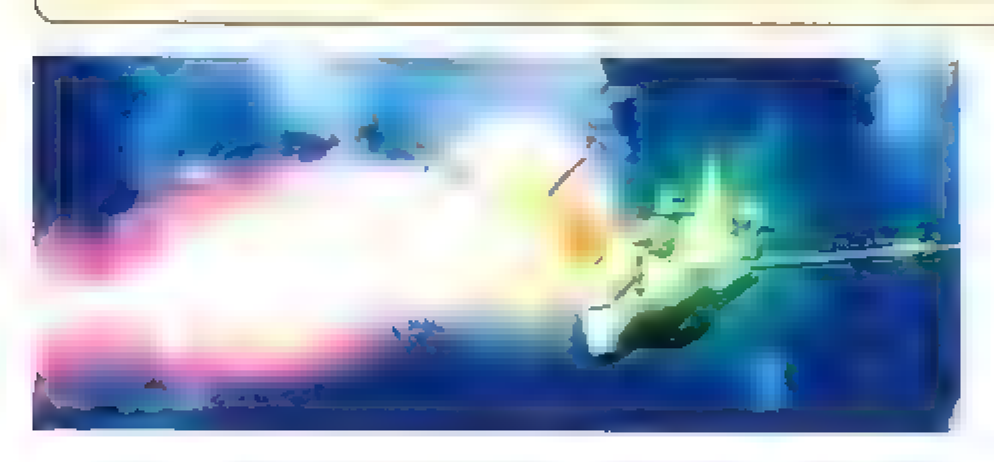


●梵冷尼奧森林——戰局 聖城外的騷動

由梵冷尼奧森林，往來至地下水道的秘密入口前，據說底下已被許多不知來源的鬼魂佔據，而此森林也因地下水道所累積的強大能量，誘來許多兇猛的怪物居住。

開戰後，別讓眼前的假象給蒙蔽了，場上所見的怪物只是其中一小部份，更多更強的怪物會隨回合數的增加而次第出現，直到莉莉絲現身為止。

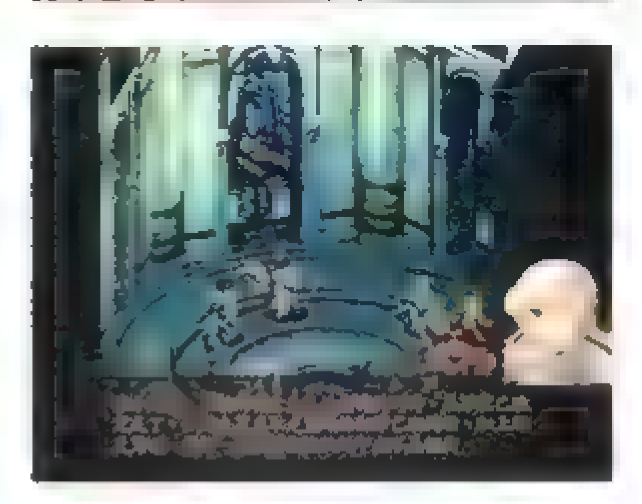


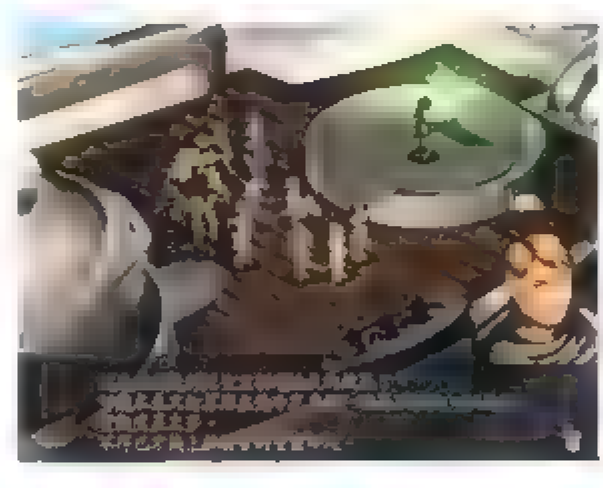




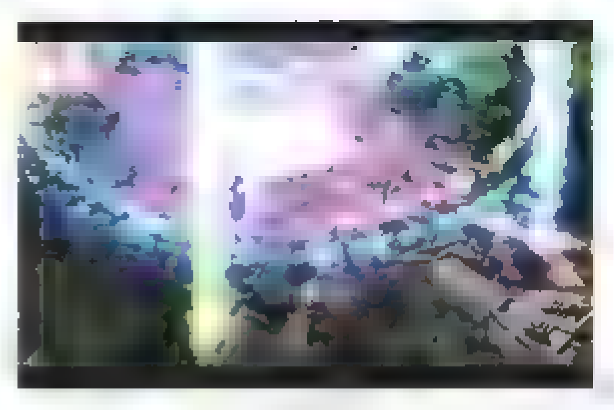




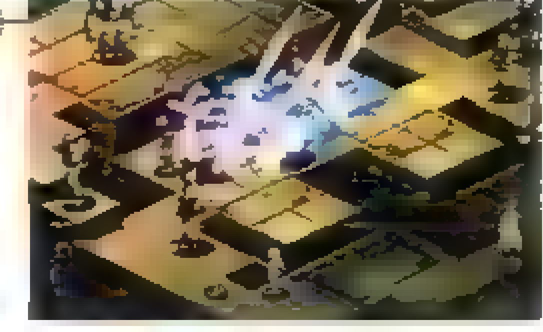








梵冷尼奧地下水道

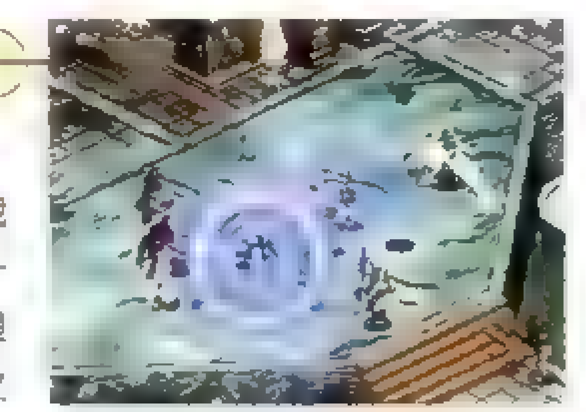


戰局 聖地下的煉獄

地下水道的怪物大部分都有隱形能力，且有部份是在開戰以後才會次第出現，我方隊員若非實力堅強，初期不宜冒然犯險。敵方的怪物攻擊大都具有混亂狀態的附加功能，我方隊員很容易中了此類法術，隊中若無人能解，最好是備有萬能藥水解危，否則會反噬自己隊友。

此役只需有任一名隊員抵達出口即可。

梵冷尼奧街道



戰局 潛入作戰

出現在梵冷尼奧街道上的怪物，以我方目前實力而論，確實構不成威脅，但在十個回合後，會陸續有援兵出現，這可提供很好的練功升級機會；只需留意在四十回合之前，隊伍全員必須抵達出口，或是將場上的怪物全滅即可。

梵冷尼奧大聖堂

戰局 忠誠之愛

進入大聖堂後，瑟薩伊指出另一端的地下通道，即是教廷進行祕密計劃的地方，克荷林決定儘速闖入，趕在梵冷尼奧做出可怕事情之前，速將聖靈祭壇找回。但地下通道突然出現美倫麗茲身影，她早已佈下地下軍團阻擋。

敵方初始所在的位置可分為三撥人馬，我方隊伍可分別將火力分散，針對各撥人馬予以各個殲滅。此役的目標在於美倫麗茲，她的攻擊力非同小可，隊員稍有不慎，有極大可能會遭一擊斃命；且因她是隱形的行進方式，故我方實力較弱的隊員，務須要保有安全距離，並得確實掌握她的行蹤，才好做出反擊。

美倫麗茲眼見抵擋不了，欲以犧牲咒語同歸於盡，幸有普魯絲協同貝里奇娜適時擋住她的法術攻勢。

娜菲雅指聖堂內所見並非聖靈祭壇，普魯絲則隨即與水晶產生魔力共鳴。普魯絲原本是參予鍛造的女巫之一，鍛造官當時並以其他女巫的靈魂促進鍛造，她因晶石已告完成而逃過一劫，但因取走靈魂的動作已經展開，故有一部份的記憶被封印在水晶裡頭。

普魯絲並指晶石出現在此甚為奇怪，因當時是預備要運到埃洛去的。克荷林決定趕往埃洛去看看。

在梵冷尼奧街道上整裝過後，陶猜測聖靈祭壇可能需要藉以提供能量進行某些事，希望到了埃洛以後，能夠真相大白。但也許此刻的埃洛，情況早已惡化到令人難以想像了。

飛行期間，貝里奇娜感覺自進入埃洛附近一帶，周圍的空氣就顯得特別沈重，且天色也逐漸變暗，但見埃洛的上空被巨大的魔法陣包圍著，這應該就是聖靈祭壇所造就的效果了。

咕嚕嚕警告羣勿趨近，接著以神龍的姿態現身，指出魔法陣是一打開異界之門，有人想利用它自異界召喚一些東西前來。整個魔法陣係由風、火、水、土四個輔助祭壇引導能量充，並且遮斷外界干擾，即使神龍炮也傷不得分毫。

想要進入中央祭壇，先要遮斷旁邊四座輔助祭壇的力量；而要破壞祭壇的唯一辦法，就是必須一口氣破壞掉四座祭壇，接著才能使隊伍進入魔法陣內部。

風祭壇、土祭壇、水祭壇、火祭壇

戰局 風祭壇、土祭壇、水祭壇、火祭壇



此四座輔助祭壇的戰局是分別進行的，也因為要「一口氣」破壞掉，所以中途並無休息的機會，且各個戰局中我方隊伍僅能選擇四人上陣，此時必得審慎檢視隊員的技能、法術屬性等，派出有剋制作用的隊員上場，方能戰得輕鬆愉快。

四座祭壇分別要對付的是狂風聖女、剛岩聖女、碧浪聖女和緋火聖女，而這些元素主都是在各戰局裡，先發上場的四名怪物同時全滅時才會現身，若是不想拉長戰線，務須謹記這項原則—原則上，屬性相剋的技能、法術應可發揮較大的殺傷力，但實戰中的驗證卻指出，纏繞、熔岩、爆裂、水塊和混沌劍法、裂地劍法等，似乎較具有破壞力。

❷地底祭壇門口



戰局 [illegible]



地底祭壇入口遭逢巴魯洛夫阻撓，他很驚訝兒子力奇竟也在反抗軍的陣營中，但此魔法陣是他畢生的傑作，且因有梵帝尼奧大司祭魏特瑪的贊助，他的各項研究方能獲得空前的躍進，自然是要傾全力維護。

此役的敵人相當可怕，不僅攻擊力強勁，且個個皮堅如鐵，我方隊員得頻頻施以大範圍的法術攻擊較省力氣，另可讓經驗值雨露均霑一下，[illegible]上的怪物皆收拾殆盡後，如若留著巴魯洛夫練功，中途還會冒出元素主。

巴魯洛夫指魏特瑪此刻正在地底神殿進行最後的程序，如有疑問可逕往詢問於他。

❸地底祭壇

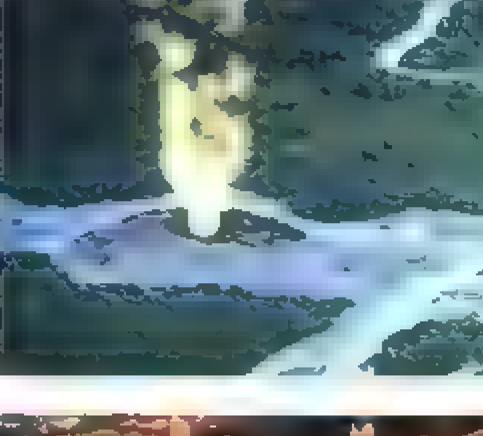


戰局 [illegible]

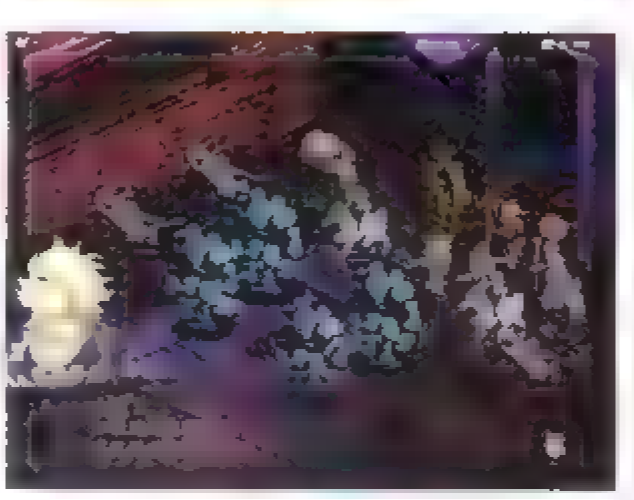
魏特瑪正在做最後的努力，聽他說完一番歪道理之後，自然得盡力阻止他。

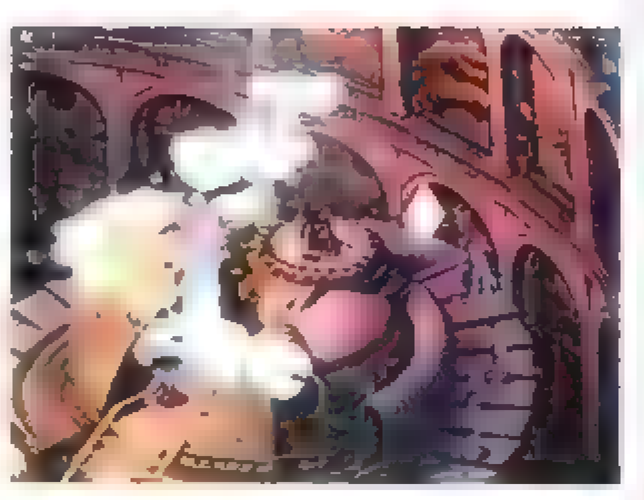
此役的怪物皆是一時之選，且有不少隱形怪物，直到擊敗魏特瑪後，戰役才告結束。對付魏特瑪之道，我方隊員盡可以大方使出壓箱絕活，不秀一秀的話，只怕沒太多機會了。

魏特瑪敗後仍不死心，隱警告勿讓他靠近祭壇，但魏特瑪早已上前奔入獻祭，並化身為一巨大怪物，而整座祭壇則開始往上升起。

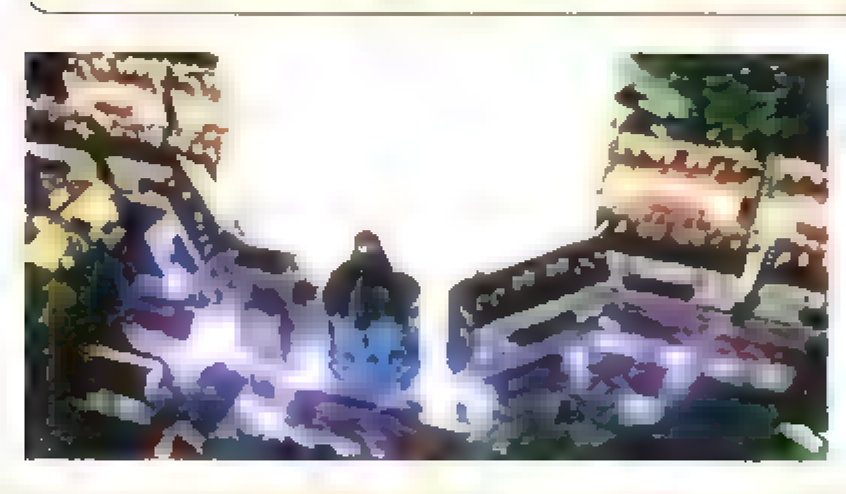








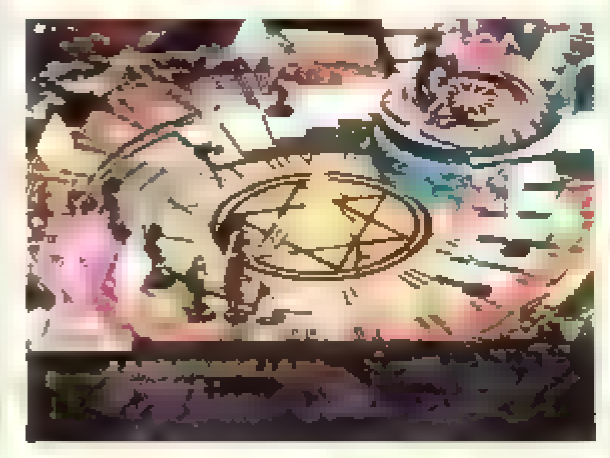






狂神降世

戰局 [illegible]



祭壇整個被連根拔上了天空，巨大怪物似乎被限制於此，而出不了祭壇。此役無論成敗，旅程終將告一段落了。

敵人除了狂神之外，尚有四元素王，狂神於第一次被擊斃以後，力量會變得更為強大，且變形為可怕的終極怪物。變身後的狂神，每隔數回合，或是召喚出的怪物陣亡以後，會再陸續的召喚出飛龍、惡魔和天使等。接著，就是檢驗一下隊伍練功成績的時候了。

（元）







主要角色特殊職業表

以下的需求職業及等級，為轉職成特殊職業時所需已具備的職業及等級

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
克荷林	劍邪	大劍師	8	邪術師	3
	劍聖	大劍師	10	德魯伊	2
	獅鷲騎士	降術師	3	飆風騎士	4
麥斯	暗影狙擊手	長弓手	9	盜賊	6
	弓王	長弓手	10	長戟手	5
陶	怪異學者	盜賊	2	工匠	2
	科學家	煉金術士	10		
波比	幽冥斧王	狂戰士	6	武鬥僧	4
	雷風斧王	狂戰士	6	武鬥僧	4
寇琪	魔劍使	劍士	9	拳法家	8
	魔法劍士	劍士	9	女巫	7
麗妲	熬夜實驗員	小偷	4	魔術士	8
	研究員	拳法家	3	魔術士	8
貝里奇娜	夜之王女	幻術師	2	元素使	2
	光之聖女	拳法家	3	召喚師	2
	超靈體	主教	2	光之聖女	2
蕾魯絲	闇魔使	幻術師	7		
	聖魔使	幻術師	4	主教	3
百合	影忍	殺手	6	拳法家	4
	特攻	殺手	10		
力奇	黑海霸主	海賊	8	盜賊	4
	海賊王	海賊	8	武鬥僧	3
咕嚕嚕	地龍	幼龍	3		
	風龍	幼龍	3		
	冰龍	幼龍	3		
	炎龍	幼龍	3		
	白龍	地龍	3	冰龍	3
	黑龍	風龍	3	炎龍	3
	邪龍	黑龍	3	白龍	2
	聖龍	白龍	3	黑龍	2
娜菲雅	邪劍使	劍士	4	小偷	4
	神劍使	劍士	4	鎧甲士	5
奴薩伊	黑騎士	游擊騎士	5	德魯依	2
	光明騎士	游擊騎士	5	修士	5
	聖騎士	光明騎士	2	降術師	2







戰場多線分歧表



Chapter 1 緋紅的和平

杉福行館
杉福行館外
勞歐勒鎮
古木森林
鐵車城議會
鐵車城城門



Chapter 2 流浪的獵犬

聖满鎮	派特洛丘陵
絹河河谷	達倫平原
穩海鎮	麥勒港
達倫平原	[redacted]
派特落丘陵	派特洛森林
派特洛森林	封蹄沼澤
絹河河畔	船上海盜窩

Chapter 3

達倫平原	船上	西風港
博豐城門	西風港	關卡
博豐城內	關卡	勞倫蒂斯森林
博豐城內對抗彼德	勞倫蒂斯森林	科倫諾砦
船上	科倫諾砦	莫古洛濕原
夏米爾監獄外	莫古洛濕原	夏米爾監獄外
夏米爾監獄	夏米爾監獄外	[redacted]
奎恩堡外	夏米爾監獄	路過奎恩堡外
奎恩堡		綠櫻森林外關卡

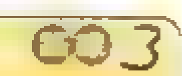
Chapter 4

依卡爾港	祈勒蒙山道	祈勒蒙山道	依卡爾港
那特羅美平原	歐布坦拿宅內	歐布坦拿宅內	那特羅美平原
與娜菲雅對戰	歐布坦拿宅外	歐布坦拿宅外	與娜菲雅對戰
與怪物作戰	市民廣場	市民廣場	與怪物作戰
到山谷喚醒聖龍	祈勒蒙街道	祈勒蒙街道	到山谷喚醒聖龍
歐布坦拿宅外	依　法連聖堂	依・法連聖堂	歐布坦拿宅外
龍力筏上對抗魔龍	龍力筏上	龍力筏上	龍力筏上對抗魔龍
	龍力筏上對抗魔龍	龍力筏上對抗魔龍	

Chapter 5

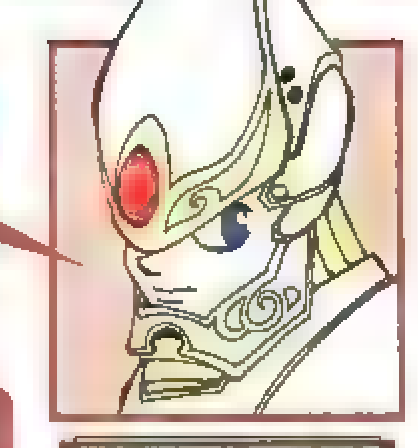
梵冷尼奧森林	梵冷尼奧森林	梵冷尼奧森林	梵冷尼奧森林
梵冷尼奧地下水道	梵冷尼奧地下水道	梵冷尼奧地下水道	梵冷尼奧地下水道
梵冷尼奧街道	梵冷尼奧街道	梵冷尼奧街道	梵冷尼奧街道
梵冷尼奧大聖堂	梵冷尼奧大聖堂	梵冷尼奧大聖堂	梵冷尼奧大聖堂
風祭壇	風祭壇	風祭壇	風祭壇
土祭壇	土祭壇	土祭壇	土祭壇
水祭壇	水祭壇	水祭壇	水祭壇
火祭壇	火祭壇	火祭壇	火祭壇
地底祭壇門口	地底祭壇門口	地底祭壇門口	地底祭壇門口
地底祭壇	地底祭壇	地底祭壇	地底祭壇
狂神降世	狂神降世	狂神降世	狂神降世
CO2	CO1	CO3	CO4
貝里奇娜犧牲的結局	一般	一般（與其他女性）	貝里奇娜犧牲的結局







墮落的太陽‧九嬰化為妖魔在世間為虐！



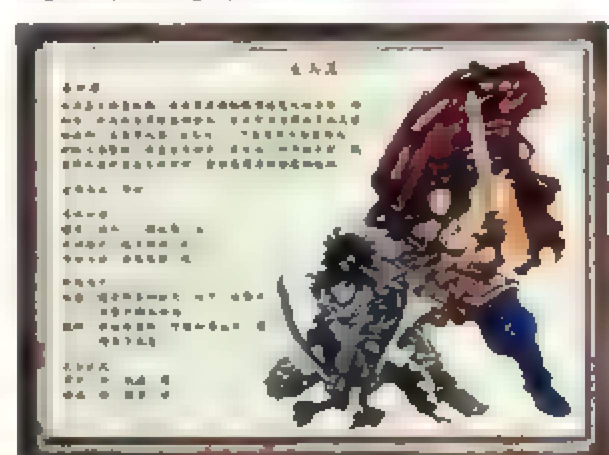
烈日奇俠傳 金烏篇完全攻略

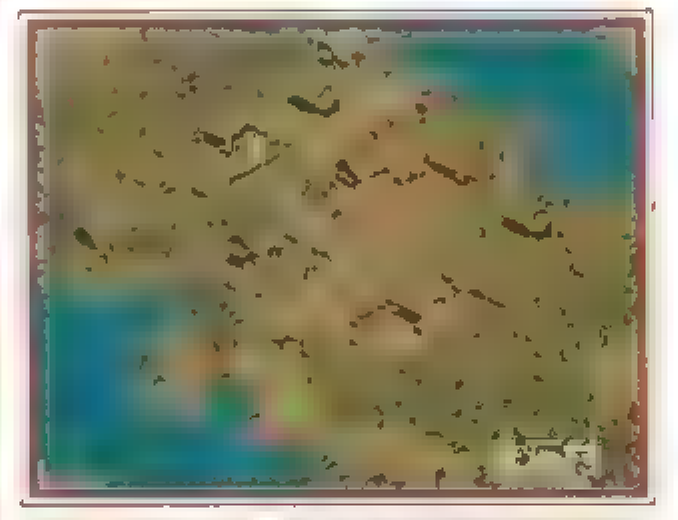


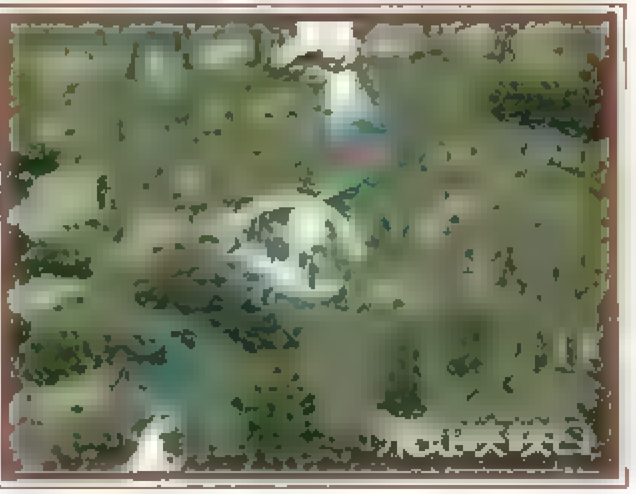
1 第一章 采石村金烏鐵羽

與九嬰對戰後，失利的慕劍麒倒臥在采石村的小溪旁，失神地想著如何對付九嬰，不過唯一可打敗九嬰的啓天劍已遺落，而且他的內力早已盡失。當他喃喃自語地想著如何對付九嬰時，采石村一位名為呂娃的婦人好心地上前詢問是否需要幫忙（開啓飛虹峽－峽谷地圖）

慕劍麒完全不理會呂娃的關心，逕自朝著飛虹峽直奔而去，不料卻在入山之處遇大批盜匪圍攻，此時的他不但內力全失且無兵器在手…









世界地圖


▲慕劍麒倒臥在采石村的小溪，失神地想著如何對付九嬰

烈日奇俠傳

選項	影響
1.雖無兵器在手，雙拳…	戰勝臂力加1、退回采石村
2.先退回采石村	悟性加1、退回采石村

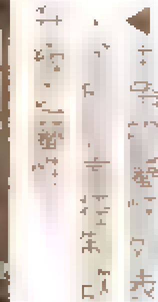


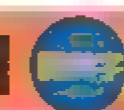
▲村裡[illegible]果實，可將它[illegible]



▲在[illegible]







▲[illegible]

對象 ·采石村:段鐵 — 交易

慕劍麒前往采石村武器商段鐵之處，欲覓得一把可用之劍，但此時的他身無分文，只得將劍奉還段鐵。段鐵問他是否對劍不滿…

選項	影響
1.老實說出身上沒錢	進入以下選擇對話
A.接受劈柴抵還的提議	得到青鋼劍、啟動任務－[illegible]
B.走人，不理他	得到青鋼劍、從此無法與段鐵交易買賣
2.挑剔這劍的毛病	得到青鋼劍、從此無法與段鐵交易買賣

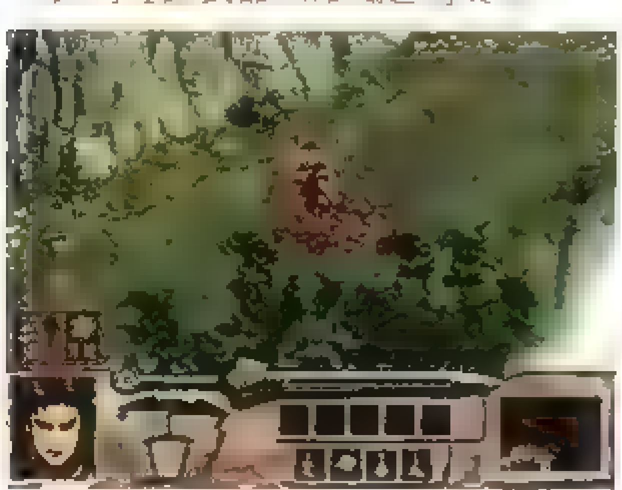
柴薪可在飛虹峽峽谷中之寶箱中，或男匪與魚怪身上取得，不過數量不多；建議可以等第二章時再到樓鳳寨裡撿拾。



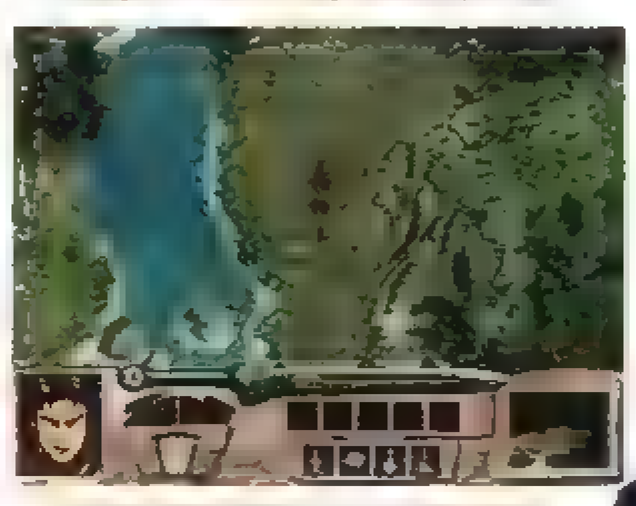
▲與村裡的武器商段鐵進行交易



▲若選擇「直當無法」[illegible]

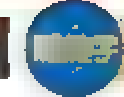


▲擁有武器的慕劍麒帶著青鋼劍[illegible]匪血拼一場



▲在[illegible]之中[illegible]見寶箱

對象 ·采石村:段鐵 — 交易



當慕劍麒將10束柴薪帶回時，段鐵正與一名陌生女子談話。

選項

1.留心他和誰說話
  A.別聽了，看看舖子裡…
  B.屏除雜念，凝神細聽
2.看看舖子裡有些什麼東西

影響

1.進入以下選擇對話
  A.得到硬陶護心
  B.赫連千羽好感加1
2.得到硬陶護心（完成10束柴薪之任務完成）



▲[illegible]段鐵[illegible]柴薪之[illegible]



對象 ‧朵石村:范單

 關鍵字 交易

慕劍麒才跨入藥鋪，店主人范單便向他埋怨著批貨的老趙今日遲遲未出現。范單順口問慕劍麒是否想賺個外快？

選　項

1.聽他說說
　A.沒興趣
　B.好！
2 沒興趣

影　響

1.進入以下選擇對話
　A 無
　B 啟動任務－打探老趙消息
2.無

慕劍麒前往飛虹峽峽谷四處尋找老趙下落，最後終於在峽谷某處見到老趙的屍體，手中還緊握著正要運送藥材的藥材列表，於是將它帶回朵石村。



▲在某些地區得以輕功才能跳過



▲與范單進行交易

對象 ‧朵石村:范單

關鍵字 回覆老趙惡訊

慕劍麒將老趙的藥材列表交給范單。范單一聽到老趙的噩耗，不由得難過起來，並提及因為老趙的妻子因傷寒舊疾遲遲不能治好，他還準備了3顆透骨活血丸準備讓老趙帶回去。范單欲將這3顆透骨活血丸送給慕劍麒，當作完成任務的酬勞…

選　項	影　響
1 讓他留著	悟性加1
2 收下	得到3顆透骨活血丸（打探老趙消息之任務完成）

對象 ‧朵石村:范單

 關鍵字 賺點兒盤纏

由於慕劍麒身無分文行事不易，於是向范單打探，問及村子裡有是否有讓他賺點盤纏的工作。范單想起老趙尚未完成的運送藥材工作，於是問他是否願意幫忙…

選　項	影　響
1.聽他說說	進入以下選擇對話
A.那便作罷	無
B 接下送貨的活兒	啟動任務－送藥材給飛虹塔萬寒宮的老大
	啟動任務－送藥材給福祐宏小莊的家娘子
2.不接也罷	無

由於藥材要到第二章中段才能拾得，因此若接受此任務，可先將它暫時擱著。

對象 ‧朵石村:薛乾

 關鍵字 打聽路途

慕劍麒向賣雜貨的薛乾打探如何前往冷焰泉，不過薛乾卻只想向慕劍麒推銷他的貨品…

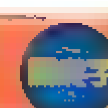
選　項	影　響
1 不想買	無
2.沒錢買	啟動任務－在村裏找尋遁風籤

薛乾約定以找尋遁風籤作為問路的酬勞，不過他在交代任務時故意講得十分含糊，使慕劍麒無法確定究竟是要找到4支還是10支遁風籤，只得先在朵石村中到處繞繞。最後他僅找到了4支遁風籤，於是先回雜貨鋪確認清楚…



▲薛乾不愧為「嗜錢」，唯利是圖的性格十分鮮明

對象 ·采石村：范璋



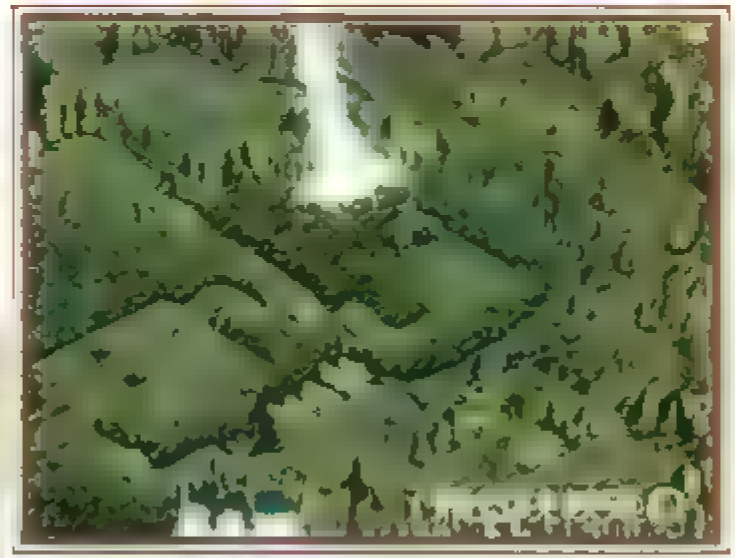
遁風籤

薛乾問道是否已找到10支遁風籤？

選　項	影　響
1 點頭	失去4枝遁風籤
2.搖頭	進入以下選擇對話
A 把籤給他	失去4枝遁風籤
B.提出疑問	失去4枝遁風籤、悟性加1、臂力加1、[illegible]

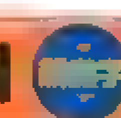
薛乾見此人似乎不好欺負，趕緊改口為尋找4枝遁風籤後，告知慕劍麒要到冷焰泉需先通過飛虹峽才行－在村裏找尋遁風籤之任務完成。





◀[illegible]薛乾趕緊改口為尋找4枝遁風籤。

對象 ·采石村：女嬌



搭伙管飯

來回奔波的慕劍麒到村裡的旅店歇息片刻。店主人女嬌親切地招呼他，並詢問是否需要來些小吃；慕劍麒因身上無足夠的盤纏，於是只要女嬌準備2塊粗糠麵餅即可。女嬌見此人的穿著，又選擇食用難以下嚥的粗糠麵餅，料想他應是無多餘的錢付賬，於是主動地替他準備了乾烙麵餅給他。



▲女嬌好意準備的乾烙麵餅[illegible]難吃

選　項	影　響
1 嫌她麵餅難吃	無
2.稱讚她麵餅好吃	得乾烙麵餅[illegible]，進入以下選擇對話
A.道謝後離開	體質加1、恢復體力與內力、女嬌好感加1
B 不急著走，仔細看看她	進入以下選擇對話
a.建議她再買把刀	臂力加1、體質加1、恢復全部體力與內力
b.凝神細想	臂力加1、悟性加1、體質加1、恢復全部體力與內力、女嬌好感加1

對象 ·采石村：女嬌



竹篾－[illegible]才會出現

慕劍麒從女嬌口中得知她必須編竹簍賺些補貼，又見此女談吐細膩，不由得對她的身世感到好奇⋯

選　項

1 問其來歷

2 另[illegible]了，離開吧！

影　響

1 悟性上昇1、
啟動任務－[illegible]、
[illegible]

2 無

竹篾在飛虹峽峽道口入口附近到處都可以撿拾，通常都在道路兩旁的竹林壓底下。撿拾竹篾滿10束即可回采石村交予女嬌。

對象 ·采石村：女嬌

交付竹篾

慕劍麒推說這竹篾是途經竹林時順手取得的，交給女嬌後又匆匆地離去了。

影響　失去竹篾10束、臂力加1、悟性加1、女嬌好感加1。蒐集竹篾[illegible]束之任務完成。



▲竹篾在飛虹峽峽道口入口[illegible]都[illegible]撿拾

對象 采石村：呂娃

關鍵字 詢問路途

慕劍麒向呂娃詢問要如何通過飛虹峽，呂娃告知近些年在飛虹峽峽口出現一隻巨大的怪魚，幾乎所有想通過峽口的人都難逃一死；為了不讓慕劍麒枉死峽口，呂娃故意出難題想讓他知難而退。

她要慕劍麒除掉飛虹峽三禍害中的前兩害，並各拿回一項信物當憑證後，才肯將通過飛虹峽之路告訴慕劍麒。第一關便是盜匪之禍，至於盜匪的消息，她建議可到旅店詢問看看。

影響：臂力加1、體質加1。啟動任務－闖盜匪巢穴取一憑證

對象 采石村：女嬌

關鍵字 詢問盜匪消息

女嬌見慕劍麒再度上門，親切地向他打招呼。

選項

1. 不耽擱時間，打聽完消息就走
2. 打聽消息，順便和她聊聊
   - A. 是要避開他們
   - B. 正好相反

影響

1. 無
2. 進入以下選擇對話
   - A. 悟性加1、女嬌好感加1
   - B. 臂力加1、女嬌好感加1

飛虹峽 峽道口之盜匪巢穴盡頭

慕劍麒從遠處便聽見一女子說話的聲音，於是小心翼翼地上前一探…

選項

1. 暗地靠近，殺了她
2. 凝神細聽

影響

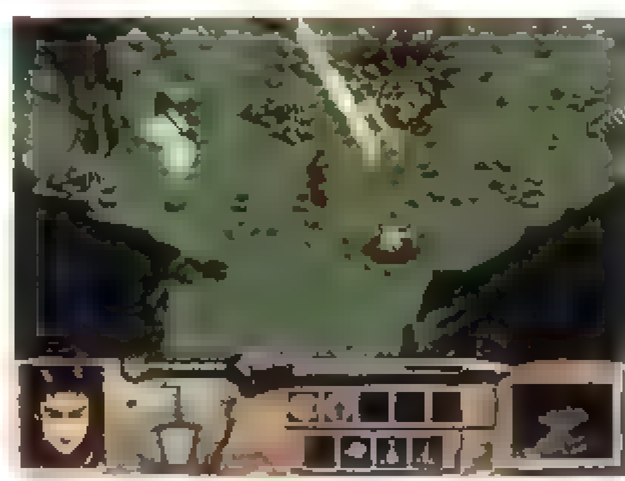
1. 無
2. 臂力加1、體質加1



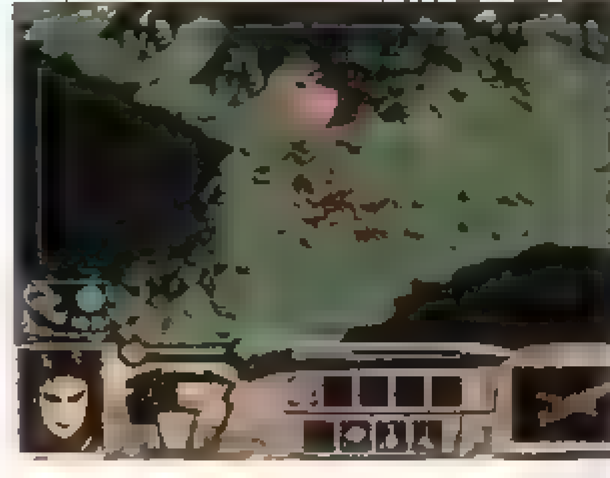
不過在靠近之前，那名女子早已匆匆地離去了。取得箱中的虎皮圍布，作為闖盜匪巢穴的憑證之後，慕劍麒趕緊回采石村將它交予呂娃。



▲飛虹峽盜匪巢穴之入口處



▲箱中的虎皮圍布可作為闖盜匪巢穴的憑證

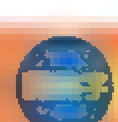


▲巢穴中的頭目…招式出手



▲在巢穴內的房間…都有精采招式等著

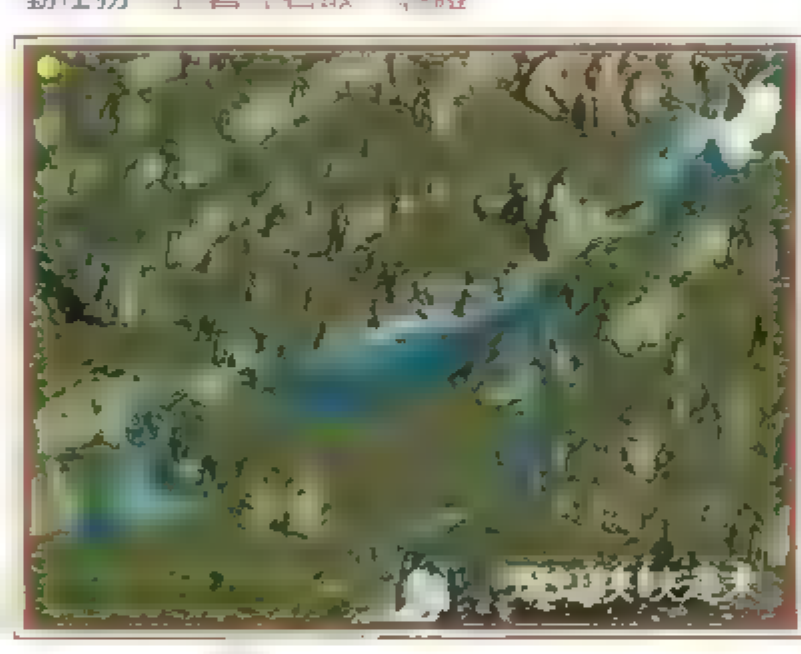
對象 采石村：呂娃



交付憑證－身上有虎皮圍布

當他交付第一項憑證之後，又從呂娃口中得知第二項憑證在虎磐岩，於是再度前往。

影響：闖盜匪巢穴取一憑證之任務完成。地圖出現飛虹峽－峽道末、啟動任務－至虎磐岩取一憑證





▲呂娃為了讓慕劍麒知難而退，故意要他取回除掉禍害的憑證

烈日奇俠傳

飛虹峽

峽道口之磐虎岩

慕劍麒見此奇石形狀特殊，不由得被其吸引而上前觸碰，沒想到此時一活石竟開始說話，並要求慕劍麒幫它脫困。

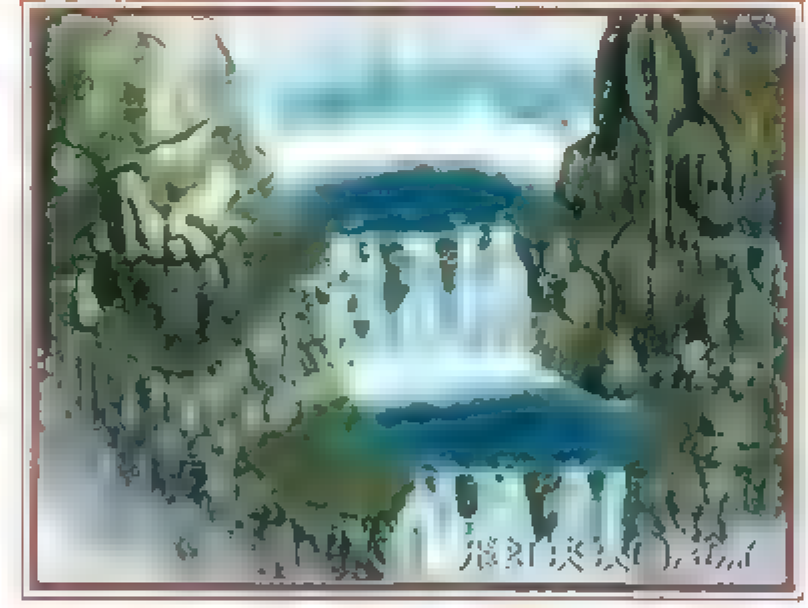
選　項	影　響
1.不幫！	無
2.幫它吧！	無



不管如何選擇，慕劍麒都還是得幫它。允諾之後，活石要他先回采石村過夜，它會自行至采石村與他會合。夜裡活石果然前來，並浮現磐虎岩石紋好讓他交差。

◀被困在磐虎岩的活石，還不忘在口中作弄地告弄了慕劍麒一番

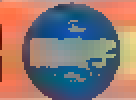
對象：采石村：呂娃  交付急遞



呂娃見他再次完成任務，雖願意將通過飛虹峽的方式告訴他，但也表示若沒有神兵利器在身是無法打敗怪魚的。

影響：開啟飛虹峽峽口瀑布地圖

啓動任務－取得神兵利器

對象：采石村：段鐵  神兵利器

段鐵表示近日他確實曾打造過一件奇器，並將奇械圖交給慕劍麒看了一眼後，又趕緊將奇械圖收回。

必須先向段鐵詢問過神兵利器後，在采石村口才會出現下列對話。



▲段鐵表示確實打造過一件奇器，並將奇械圖交給慕劍麒看

由於呂娃曾向慕劍麒要求將活石送給她，儘管遭慕劍麒拒絕，不過活石還是擔心此事；當慕劍麒要離開采石村時，活石提議與慕劍麒商量一條件：只要不將它換掉，它就可以依據那張奇械圖化身成神兵利器。

影響：取得神兵利器之任務完成、得到潛龍錐，失去活石

慕劍麒來到飛虹峽峽口激流處時，立即感覺附近有不尋常的氣息擾動著，若無潛龍錐在身，會自動退回采石村，若活石已化身為潛龍錐，則繼續以下對話

選　項

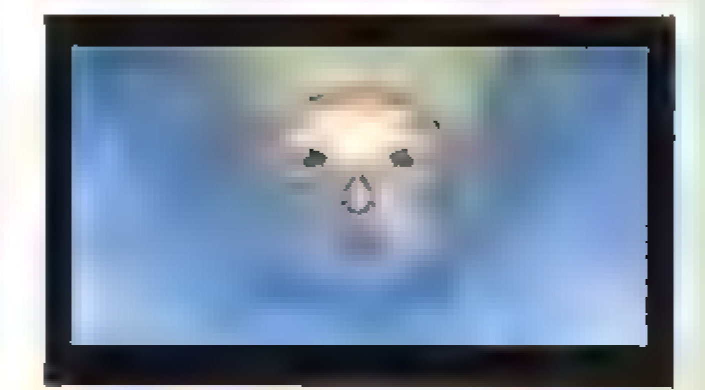
1.快逃吧！

2.凝神細察

影　響

1.自動退回采石村，下次到此直接進行戰鬥

2.開戰



頭目級對戰攻略

◆頭目名稱：冉遺

◆生命力：1730

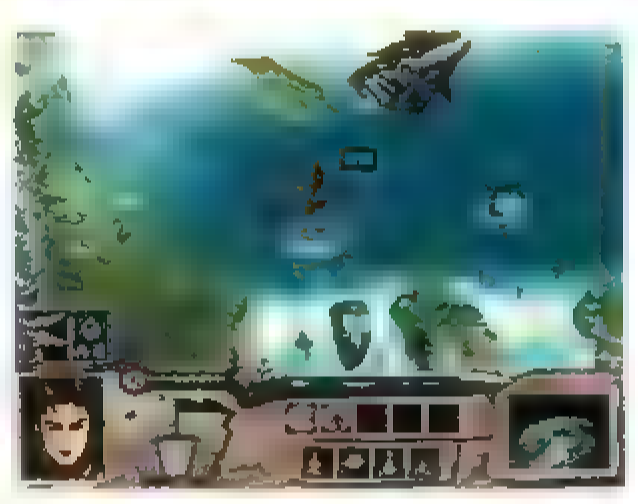
◆可造成之狀況：腐蝕、狂亂

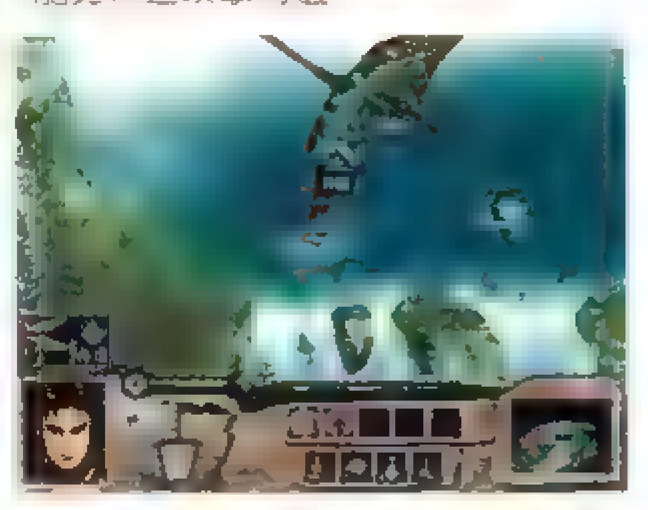
◆攻擊模式：冰彈、波濤

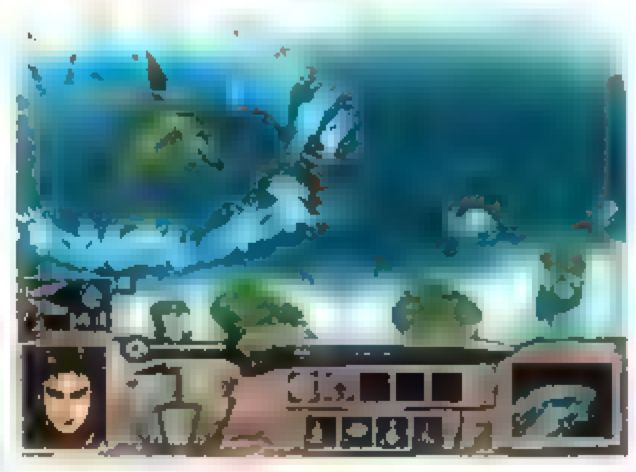
◆戰後影響：臂力加1、悟性加1、敏捷加1、體質加1、得到經驗值800、得到玄武天王印

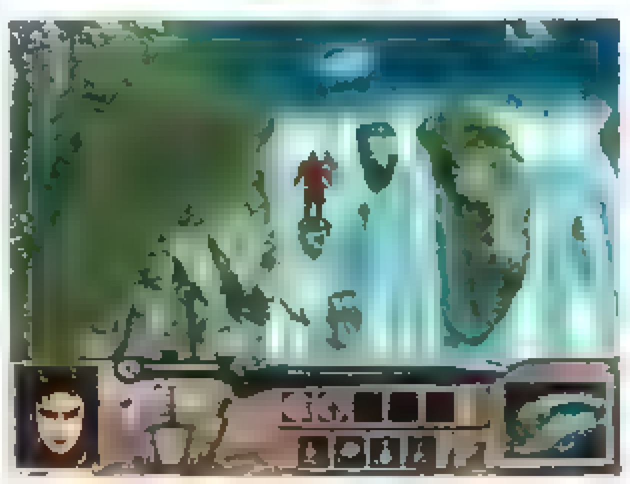
◆攻擊方式：當主角獲得潛龍錐之後，立即將它裝備在慕劍麒身上。靠近冉遺時，牠所激起的波濤會不斷讓主角失血，除非立即迅速地往後退，否則是無法躲過；由於波濤所扣的生命值不多，因此建議趕緊往前衝，利用輕功跳上水面上的石塊後，立即使用潛龍錐快速攻擊冉遺。使用潛龍錐不會扣內力值又可遠距離攻擊，若使用仙法或武功招式，恐怕會因為距離太遠而攻擊不到。

攻擊到後期時，冉遺會翻身跳至下一層瀑布，可順著瀑布上的石塊，以輕功跳至下方繼續攻擊。將冉遺擊斃之後，順著下方水潭邊緣的石塊跳至右方，右方石壁上有一岩洞，可從岩洞那裡離開。


▲利用輕功跳上水面上的石塊以潛龍錐快速攻擊冉遺

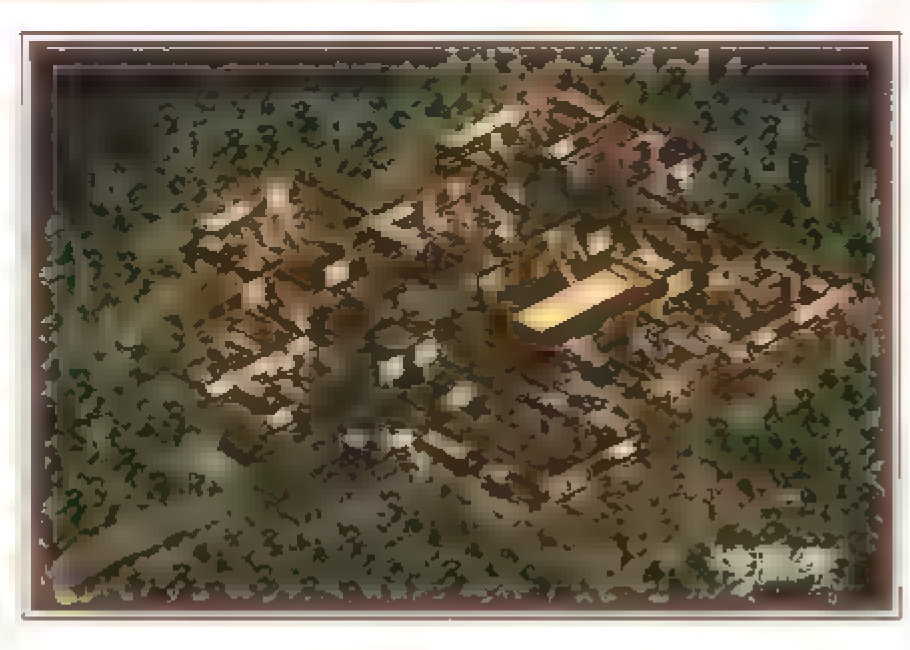

▲冉遺豎起的皮膚是呈現間斷性，可趁停歇時趕緊攻擊他


▲冉遺豎起的皮膚


▲當冉遺翻身跳至下一層瀑布時，可順著瀑布上的石塊跳至下方攻擊


▲……石壁上的……

2 第二节 棲鳳寨尋劍



景劍麒到了棲鳳寨之後，想找人詢問如何到達湧水上游。他先向渺無蹤詢問，渺無蹤建議若是要問路，可找寨裡的胖子與瘦子。他所謂的胖子，是指寨裡負責伙房的梅奈何，而瘦子則是指賣雜貨的苦兮兮。

詢問苦兮兮時，對方一聽他不是來辦雜貨的，便沒好氣地打發他去問胖子梅奈何，不過梅奈何卻失神地瞭著他的酒錢而完全不理人。


▲棲鳳寨四周有許多柴可供撿拾


▲寨裡到處散布著許多雜物與物品

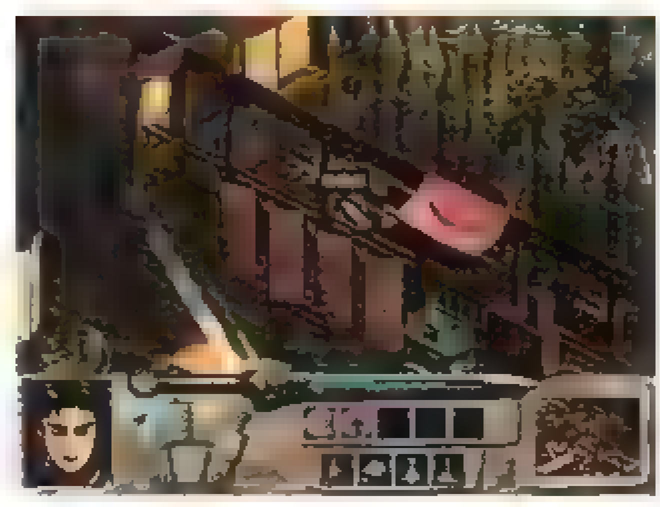

▲在後方的小徑上尚有物品可撿拾，不過得從「□□」才進入


▲渺無蹤聰慧過人，似乎是某個神祇所化身

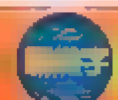
對象 棲鳳寨：苦兮兮 — 再次問路－……

此時苦兮兮沒心情理他，原來他被命令尋找管事老大的「追雲劍」。景劍麒暗想，若是幫苦兮兮尋回「追雲劍」，或許他就會幫忙（啓動任務－找出在寨中的追雲劍）

追雲劍放在棲鳳寨後方的小徑上，靠東北方的寶箱中，覓得追雲劍後，景劍麒準備將它交給苦兮兮。


▲在後方的小徑上尋獲追雲劍

對象 棲鳳寨：苦兮兮



把[illegible]－須有「追雲劍」在身上

慕劍麒正要將劍交給苦兮兮時，再次考慮清楚…（找出在寨中的追雲劍之任務完成）

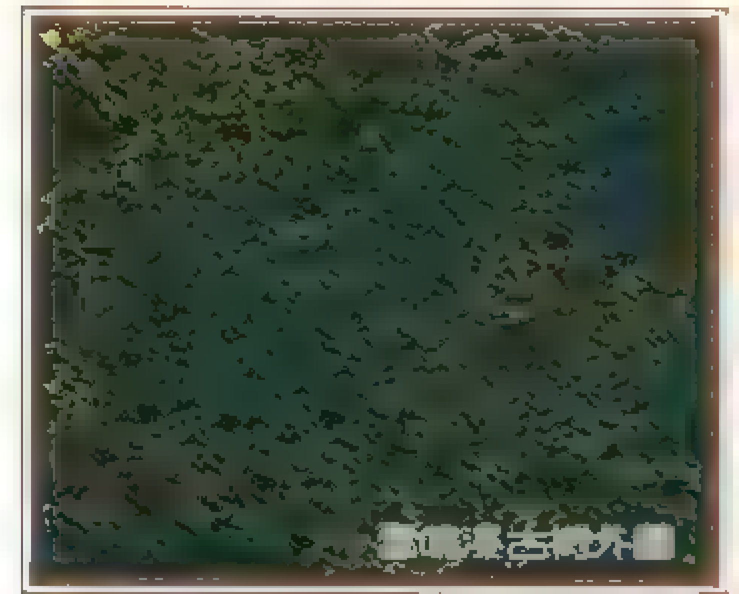
選 項	影 響
1.把劍交給他	失去追雲劍、[illegible]
2.凝神細思	悟性上昇2

對象 棲鳳寨：郝連千羽

歸還追雲劍－

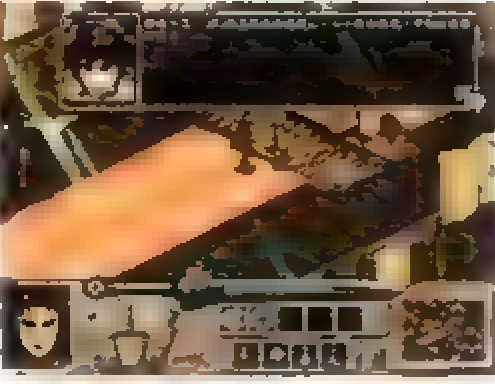
須有「追雲劍」在身上，還先與苦兮兮交談「[illegible]」事項

選 項	影 響
1.把劍還她	悟性加2、赫連千羽好感度加1、失去追雲劍、啟動任務－[illegible]
2.留著自己用	[illegible]





▲[illegible]



▲[illegible]

赫連千羽對此人拾獲「追雲劍」卻不私吞，因而對此人產生好感，也因為如此，她再度委託慕劍麒為其尋找覓影、蔽日、不歸三把煉石奇劍。若選擇開啟尋劍任務，可暫時不須理會，待下兩章中再行處理。

對象 棲鳳寨：苦兮兮



詢問伙房老狀況

慕劍麒向苦兮兮問起，為何負責伙房的梅奈何總是唉聲歎氣地？苦兮兮告訴他，原來他私攢的200貨貝的酒錢被他們老大搜光了。

選 項	影 響
1.用錢問路比較快	啟動任務－[illegible]
2.凝神細思	悟性加2、啟動任務－[illegible]

慕劍麒心想，只要幫梅奈何湊得200貨貝或許就會願意幫他。

對象 棲鳳寨：梅奈何



交還

身上需要有200貨貝才能啟動此對話

慕劍麒將身上的200貨貝交給梅奈何之後，梅奈何總算才眉開眼笑，他告訴慕劍麒要往湧水上游的路途，必須先經過雷鳴瀑。據說，遠方的盤天古樹正是穿越雷鳴瀑天險的捷徑，不過近年來卻因為此處多精怪傷人，故通行不易（用[illegible]貨貝換[illegible]之任務完成）

選 項
1.請他明講，把路標明就是
2.聽他說說

影 響
1.悟性加1、體質加1、[illegible]
2.悟性加2、體質加2、[illegible]

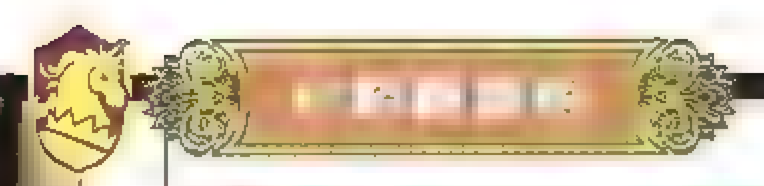
儘管梅奈何形容得多麼駭人，對慕劍麒來說，此路是勢在必行的。





▲梅[illegible]







慕劍麒看此人體格壯碩粗獷，不過神情卻十分萎靡不振。

選　項

1 凝神細思
　A.詢問活石意見
　B 自己想個法子
2 改日再來吧'

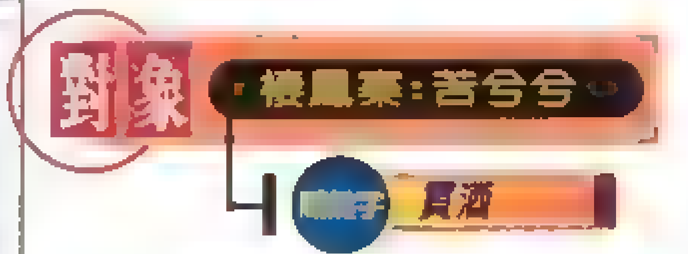
影　響

1 進入以下選擇對話
　A 體質加2、啓動任務－[illegible]、開啓鐵匠的交易選項
　B 啓動任務－[illegible]、拿酒給鐵匠前無法交易，
2.無法與賈狂刀交易

這時活石建議，拿他們老大來壓壓他試試看。與賈狂刀對話後，才知道嗜酒如命的他無酒可喝，所以完全提不起勁來。

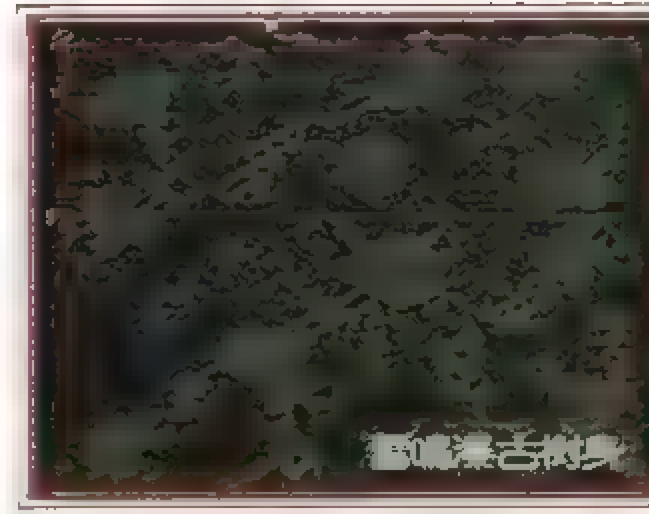


▲[illegible]



慕劍麒詢問是否有賣酒。苦兮兮告知原來確實有賣酒，不過前些日子寨裡遭竊，寨裡管事老大一怒之下，便下了一道戒酒令，除非是找回被偷的那批貨，讓老大氣消才行。慕劍麒便打算替他們找回那批貨。

影響：開啓雷鳴瀑布古樹身地圖、啓動任務－尋回被竊的雜貨包裹



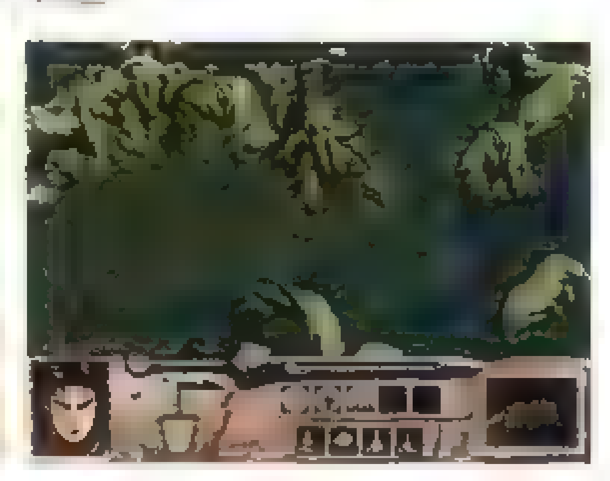


▲雷鳴瀑一帶的地形險要難行，若輕功功力不足，無法到達某些地區





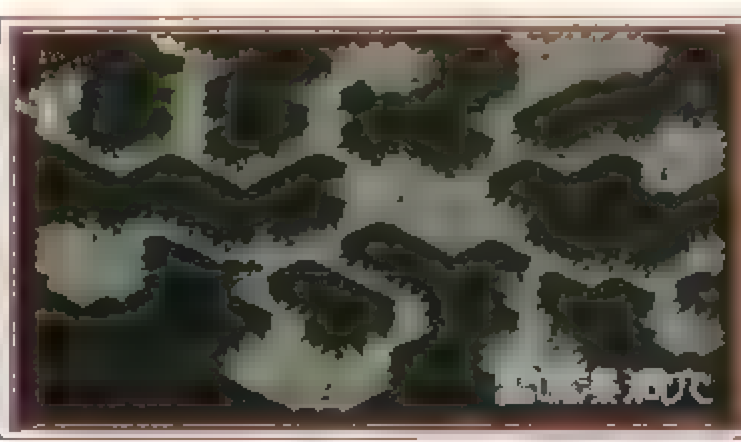
▲[illegible]



▲雷鳴瀑的藥材[illegible]全數取得[illegible]

當慕劍麒在雷鳴瀑古樹身附近某處相關座標約為（10144,1920）時，見到有猿怪數隻相繼跳入瀑布中，想來瀑布之後必有蹊蹺，於是跟著跳了下去。在洞穴裡處處可見藥材乾貨，可將它們收集齊，以便完成第一章中之任務。最後在精怪洞窟底見到不少散落一地的藥材乾貨和酒罈，應是樓鳳寨所遺失之貨品。慕劍麒要求具有變身之術的活石變成個箱子，好將東西帶回，不過活石說什麼也不肯…

選　項	影　響
1 請將不如激將，且激激他	得到雜貨包裹、臂力加2
2 請他幫幫忙	得到雜貨包裹

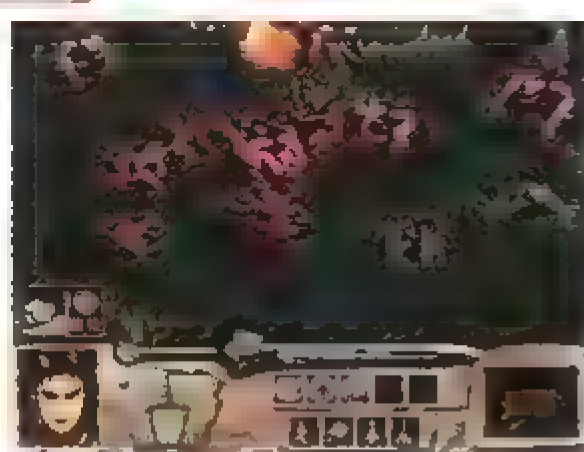




▲猿怪突然來襲



▲[illegible]



▲[illegible]成群結隊地出現，攻擊時[illegible]

對象 · 樓鳳寨：苦兮兮  歸還雜貨包裹

回到樓鳳寨後，慕劍麒再度考慮，是否要將雜貨包裹交給苦兮兮…

選　項	影　響
1 交給他	失去雜貨包裹、得到子母霹靂彈5顆、[illegible]包裹之任務完成
2 交給管事老大	與赫連千羽出現以下對話

對象 · 樓鳳寨：赫連千羽  歸還雜貨包裹

選　項	影　響
1.交給她	失去雜貨包裹、臂力加1、悟性加1、敏捷加1、體質加1、[illegible]之任務完成
2.交給管雜貨的吧！	無



▲ [illegible]

接著將剛才撿拾的藥材乾貨交給赫連千羽。交給她之前，慕劍麒詢問她是否為這裡的管事老大，不過赫連千羽默不作聲，慕劍麒只好再行詢問別人。在問過賈狂刀、屋子子、苦兮兮、梅奈何與魦無蹤之後，根據大家所形容的管事老大都指向赫連千羽，慕劍麒只好再前往問一次…

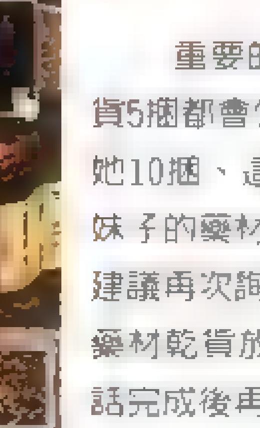
對象 · 樓鳳寨：赫連千羽  再次詢問

[illegible]

影響：失去藥材5捆、送藥材5捆給樓鳳寨管事老大之任務完成

完成任務之後，她又問慕劍麒是否有興趣賺外快…

選　項	影　響
1 聽她說說	進入以下選擇對話
A.捏捏無妨	失去藥材乾貨5捆、得到250貨貝
B.不作答，轉身就走	失去藥材乾貨5捆、臂力加2、悟性加2、得到250貨貝、好感度加1
2 沒興趣	失去藥材乾貨5捆、得到250貨貝



重要的是不管如何選擇，藥材乾貨5捆都會失去兩次，也就是一共給了她10捆，這麼一來，要給定水莊兮家妹子的藥材乾貨4捆就湊不到了。因此建議再次詢問赫連千羽之前，先將4捆藥材乾貨放在地上再找她對話，待對話完成後再將藥材乾貨拾回即可。



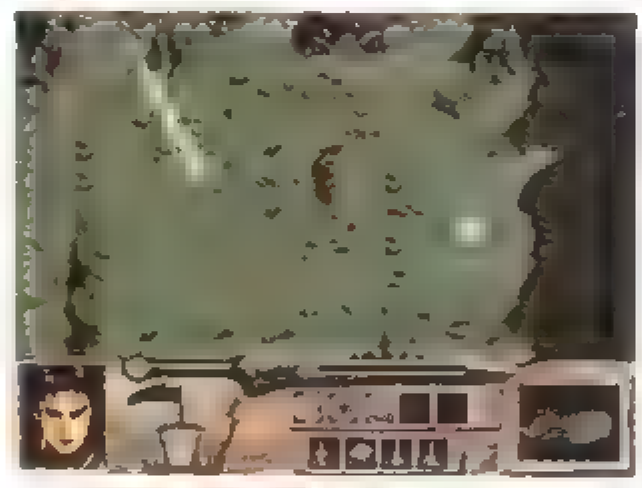
▲ [illegible]



▲ [illegible]



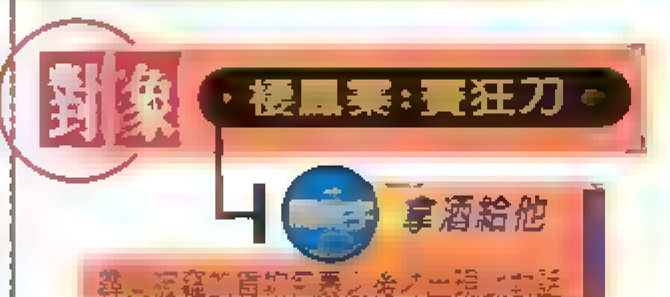
▲ [illegible]



▲ [illegible]



▲ [illegible]



[illegible]

慕劍麒從剛剛交出的雜貨包裹中竊取一瓶酒，再偷偷交給賽狂刀，賽狂刀因而十分願意幫他的忙。慕劍麒可向他打探關於赫連千羽所要尋找之煉石奇劍的消息…

影響　找酒給鐵匠之任務完成、此後可與鐵匠交易

選　項

1 打探煉石奇劍的消息
2 別兜攔了，離開吧！

影　響

1 悟性加2
2 無





[illegible]

選　項

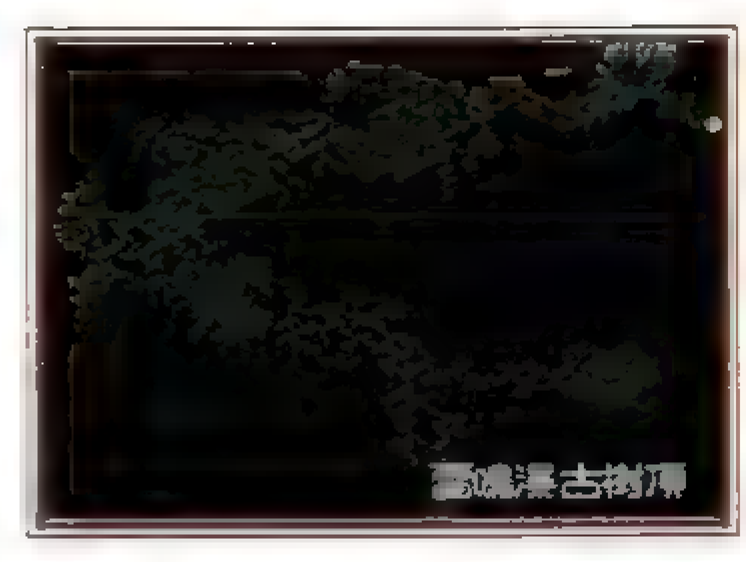
1 另理會也
2 凝神細思

影　響

1.接以下劇情
2.悟性加1、接以下劇情

渺無蹤表示要幫慕劍麒看個相，並與慕劍麒打賭是否有膽到盤天古樹頂上走一遭。慕劍麒以奇石做押，而渺無蹤則以劍做押。

影響：開啟雷鳴鼻[illegible]古樹頂地[illegible]、啟動任務[illegible]





▲渺無蹤與慕劍麒打賭是否有膽到盤天古樹頂上走一遭

當慕劍麒在雷鳴鼻古樹頂某處相關座標約為（4800,2880）時，發現此處屍堆滿地，沉重的風壓挾帶著腥臭的氣息與巨大的壓迫感，活石判定此地是風屬天敵現身之處，趕緊要慕劍麒逃離此地…

選　項	影　響
1 先退回樓鳳寨	自動回到樓鳳寨、下次到此會直接進行戰鬥
2 奮力一搏	體質上昇2、開戰

頭目殺到攻略

◆頭目名稱：翡鳳
◆生命力：1019
◆可造成之狀況：封印、定身、噬血
◆攻擊模式：嘶鳴高頻音暴、俯衝身周烈焰環繞
◆戰後影響：臂力加1、悟性加1、敏捷加1、體質加1、得到經驗值1600、得到朱雀神火罩
◆攻擊方式：由於翡鳳會飛行，又常使用定身法術使主角無法移動，因此向翡鳳宣戰之前，先加強慕劍麒之星辰碩落招式，與牠對戰時可有較強的殺傷力；至於心法因屬性為風，翡鳳的屬性為火正巧剋風，因此較無幫助。至於法器的選擇，除可沿用先前取的潛龍錐之外，也可使用打完上章頭目後取得的玄武天王印。

潛龍錐的缺點是攻擊力較弱，玄武天王印雖可一次便攻擊對方150點，但每回使用會扣掉主角些許體力值，因此取捨就要看玩家自己決定了。

攻擊時不斷地以輕功閃避對方的攻擊，若不慎被敵方定身，則可使用武功招式繼續攻擊牠，相對地，若被封印無法使用武功招式時，則改使用法器攻擊；只要時時注意補足體力值與內力值，要將翡鳳打敗並非難事。

[illegible]

對象　樓鳳寨：渺無蹤



赴約

慕劍麒依約回到樓鳳寨尋訪渺無蹤，渺無蹤見他已將任務完成，便將在溪邊拾獲的一把劍贈與慕劍麒。

影響：往盤天古樹頂一行之任務完成、得到啟天劍－腐蝕

慕劍麒　見此劍臉色大變，因為此劍正是他亟欲尋找的啟天劍！不過此時啟天劍被腐蝕，劍氣已消，可說此劍早已失去生命。

3 第三章 泣血潭 取內丹



▲好不容易找回的啓天劍如今卻已被腐蝕

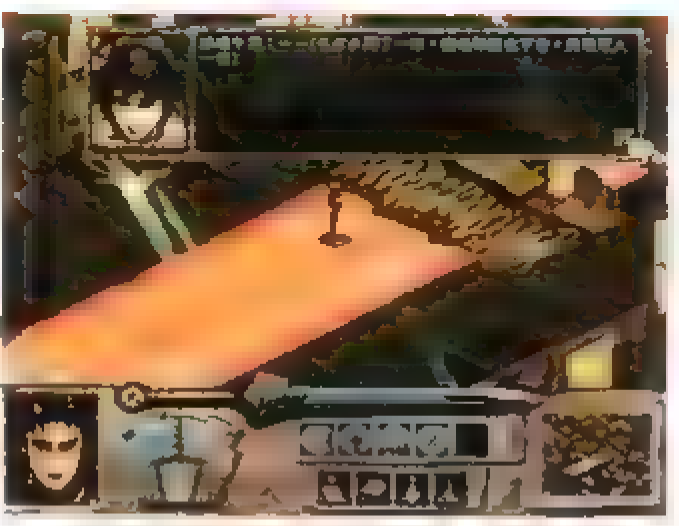
慕劍麒來到朵石村，詢問段鐵是否可重新修復啓天劍，不過據段鐵細看之後，發現此劍的材質並非一般鋼鐵材質，故無法重新鍛劍。來到棲鳳寨詢問賽狂刀，他的講法也跟段鐵一樣；但賽狂刀建議慕劍麒可向見識較廣的赫連千羽詢問看看，或許會有線索。



對象 棲鳳寨：郝連千羽 — **關鍵字** 問劍－[illegible]

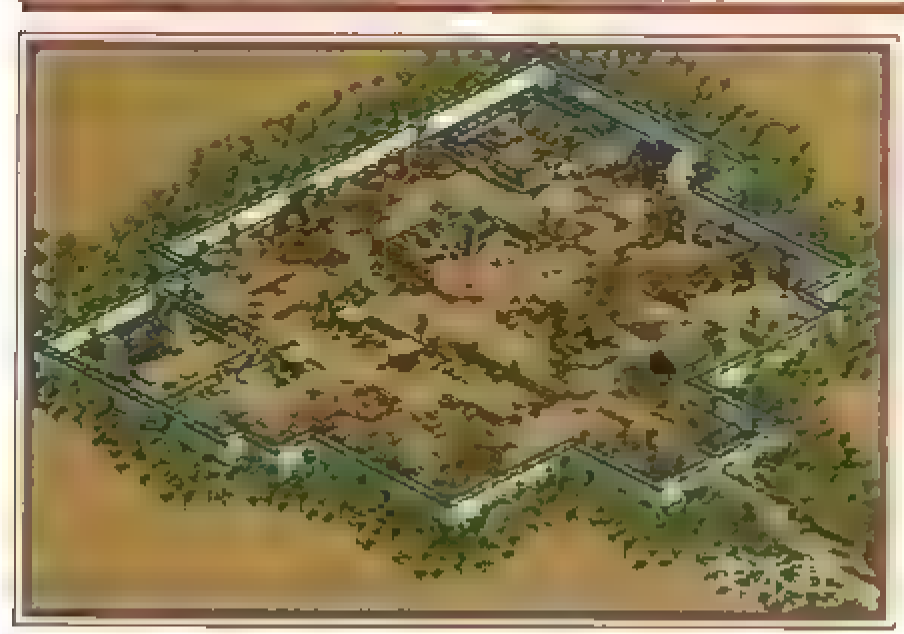
赫連千羽一見到啓天劍，便曉得此劍是由天緣碎片五色石所殞落下來的碎片所鑄造而成；但此劍現在全無絲毫的天地氣息，可說是此劍已死。

定水莊的李嘯世也表示同樣的說法。在問過前四人之後，此時慕劍麒完全沒有頭緒該如何是好；正當陷入沈思之時，活石竟表示它知道接下來該怎麼做，不過它卻故意拿翹，遲遲不說⋯



▲慕劍麒向赫連千[illegible]連帶[illegible]重鑄啓天劍之事

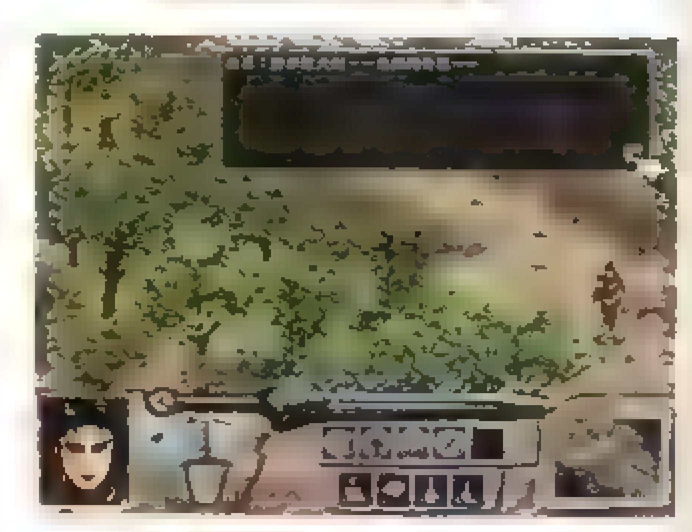
選　項	影　響
1.求活石指點一下	無
2.把活石扔出去	進入以下選擇對話
A.饒了它	悟性加2
B.順便追問不能丟它的理由	悟性加3



活石建議可詢問贈劍之人，也就是棲鳳寨的渺無蹤；至於不能丟掉活石之因，是因為蓋凡所有天然生成的靈物若要得道，一定要闖過五百年一次的劫難，否則就會退回原形而需重新修鍊！活石已經歷玄冰、地火、陰風三劫的考驗，只差最後的陽雷劫；由於陽雷不傷肉體凡身，所以必須找人替它頂著。慕劍麒聽完此話，便向它承諾絕不會扔下它的。



▲[illegible]



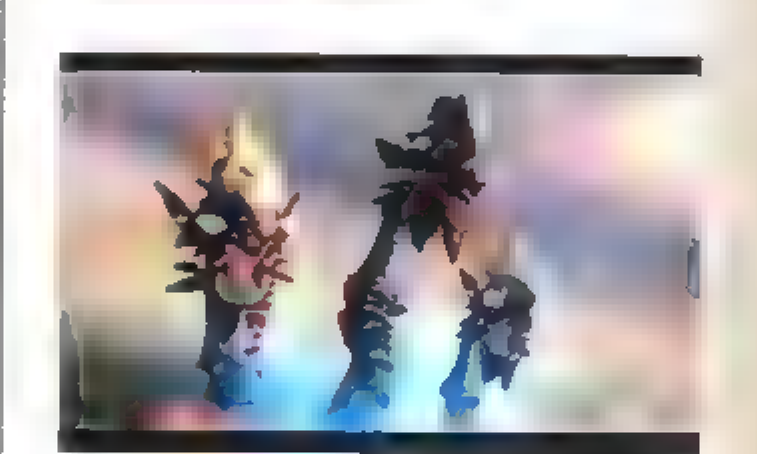
▲[illegible]

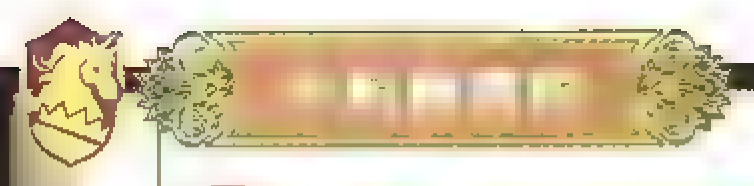


▲[illegible]



▲有[illegible]





對象 樓風寨：渺無蹤

關鍵字 問劍

慕劍麒才一表示有事想詢問，渺無蹤便自顧自地吟起詩來：「莫問奇劍何處煉，該問其力何處藏，若非重聚天地力，怎復昔夫通天芒。」吟罷便又默然不語。活石見狀，趕緊要慕劍麒賴著他繼續問清楚…

選項

1 我已明瞭箇詩涵義，不用了
2 請教先生何謂"天地力"
　A 不閃避，讓他敲
　　a 不閃避讓他敲
　　b 閃開
　B 閃開

影響

1 悟性加2、開啓任務－[illegible]
2 進入以下選擇對話
　A 進入以下選擇對話
　　a 悟性加2、體質加2、開啓任務－[illegible]
　　b 開啓任務－[illegible]
　B 開啓任務－[illegible]



▲ [illegible]

慕劍麒與活石對於渺無蹤所提之「天地原力的聚集處」毫無頭緒，於是決定先在朵石村中向村民打探何處有無奇特的地形。段識與芃蕈對於奇特的地形並沒有任何線索。



對象 朵石村：薛乾



關鍵字 奇特的地形

當慕劍麒向薛乾詢問時，他表示得付點代價才能告知…

選項	影響
1 用錢買消息	進入以下選擇對話
A 把身上的錢全給他	貨貝減至0
B 離開	無
2 離開	無

因線索可從其餘人身上獲得，所以建議直接離開即可。



對象 朵石村：女嬌



關鍵字 奇特的地形

女嬌提及飛虹峽的磐虎岩模樣像老虎，且上頭綴滿了虎紋般的苔蘚，應可算是奇特的地形之一。

選項	影響
1 離開	無
2 和她聊聊再走	體質加3、女嬌好感加1

慕劍麒似乎對女嬌的近況有些在意，不過木訥的個性卻難以將問候的話說出口。此時活石學他的聲音，將他內心的話說了出來，讓女嬌也對他頗有好感。

對象 朵石村：呂娃



關鍵字 奇特的地形

呂娃除了提到磐虎岩之外，又說到雷鳴鼎前的盤天古樹，其根部有一處形狀像是蛟龍一般，被人喚作「臥龍根」。

選項	影響
1 離開	無
2 打聽村人的狀況	進入以下選擇對話
A 鐵匠	對話完畢皆會跳回五個選項
B 丹藥販	對話完畢皆會跳回五個選項
C 雜貨販	對話完畢皆會跳回五個選項
D 飯館主人	對話完畢皆會跳回五個選項
E 離開	無（若前四者皆詢問過則悟性加3）








對象 采石村：薛乾 —— 打聽女嬌的身世背景

由於聽呂娃提到女嬌與雜貨商薛乾皆是塗山一帶的同鄉，於是慕劍麒前往薛乾之處，詢問有關女嬌的身世。據說她在即將成親之際，新郎官不知何因跑掉了，大家皆傳言是因為她不守婦道的結果；如今婆家不認她，娘家又說覆水難收，以致獨自一人流落采石村。薛乾將女嬌的為人說得非常不堪，還將她親切的態度視為輕浮，讓慕劍麒一時氣結！

選　項	影　響
1 相信他的話	無
2 強忍怒意，凝神細想	悟性上昇3

慕劍麒趕往飛虹峽的臥虎岩前，將啓天劍插入其嘴部。臥虎岩發出光芒，啓天劍也汲取了土源之力。

接著又來到雷鳴擊古樹根處的臥龍根，準備將啓天劍插入以汲取風源之力，但不知該插在何處⋯

選　項	影　響
1 [illegible]	跳回選項
2 嘴裏	跳回選項
3 [illegible]	第一次即選此選項時敏捷加2
4 頭頸七吋處	跳回選項
5 [illegible]	跳回選項

正確插入後，臥龍根發出光芒，啓天劍汲取風源之力。



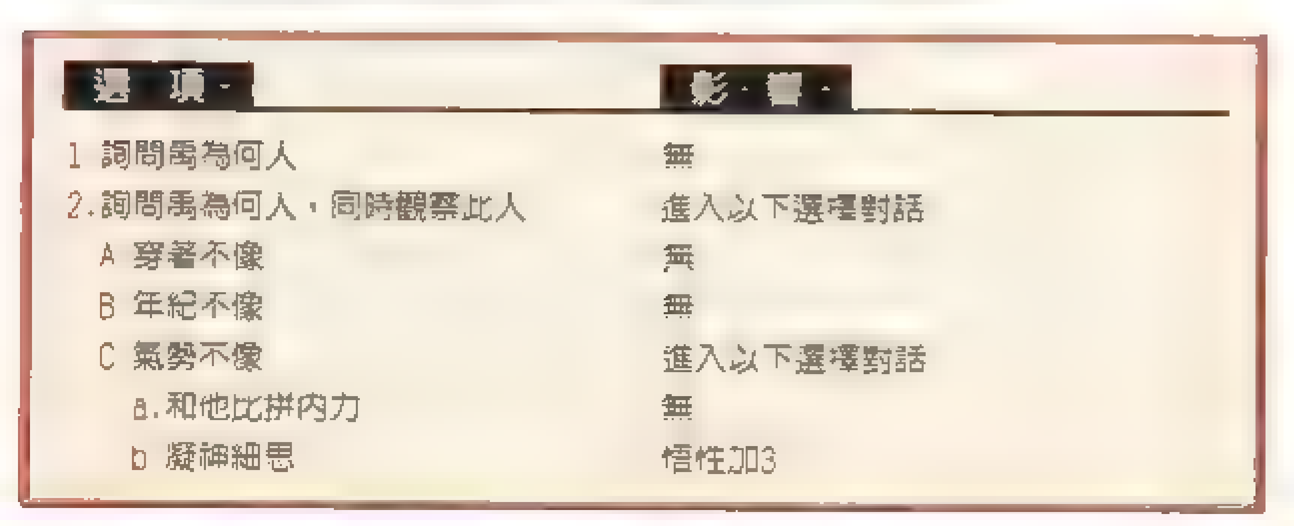
▲五個部位若選[illegible]定會被[illegible]譏笑[illegible]



▲[illegible]

對象 定水莊：李廣世 —— 問路

慕劍麒來到定水莊，詢問劍師李廣世要如何前往令焰泉，李廣世卻表示，要到令焰泉必須先經過泣血潭，但過潭心的路已被禹封住。



選　項	影　響
1 詢問禹為何人	無
2 詢問禹為何人，同時觀察此人	進入以下選擇對話
A 穿著不像	無
B 年紀不像	無
C 氣勢不像	進入以下選擇對話
a. 和他比拼內力	無
b 凝神細思	悟性加3



對象 定水莊：禹 —— 交還

由於泣血潭的潭心週邊有不明的妖獸出沒，禹命人填滿路徑以防無辜者喪命。在泣血潭的西側的「封神壁」極為險峻所以無法繞過，唯一的進出口一定得經過泣血潭的潭心，關於此點，也是因為近日有人試圖嘗試才得知的。

選　項

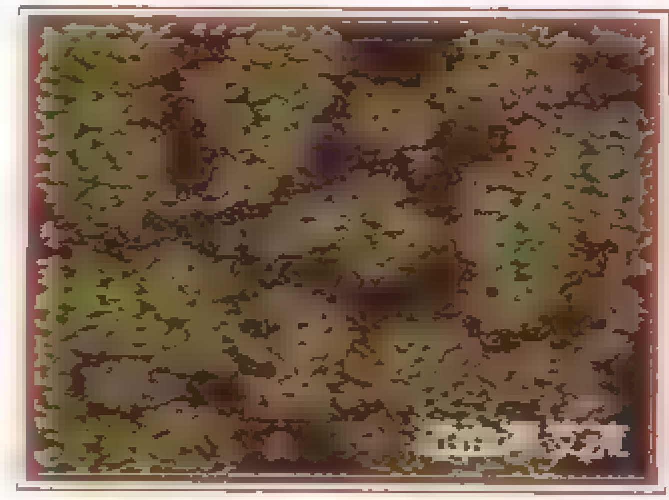
1 詢問封神壁的地理
- A 請禹言明路徑⋯
- B 此人是誰？
  - a 盡力說服他
  - b 請禹言明路徑⋯

2 威脅禹說出路徑

影　響

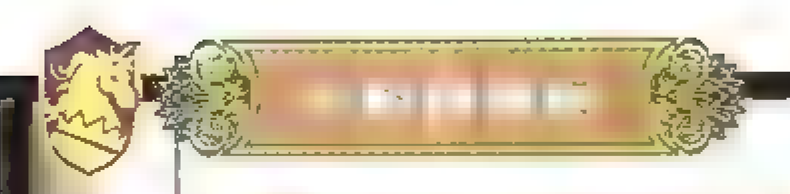
1 進入以下選擇對話
- A [illegible]
- B 進入以下選擇對話
  - a. 悟性加3，開啓泣血潭—支流地圖
  - b [illegible]

2 [illegible]

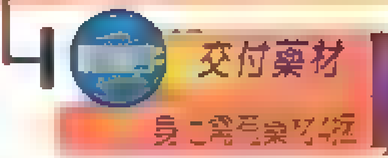




▲禹為了村民生命安全著想，[illegible]通往[illegible]之路



對象 定水莊：芍[illegible]



交付藥材

慕劍麒將采石村范單交付的藥材交給芍圓圓。芍圓圓不見平日送藥材的老趙，不免有些疑惑…

選項

1. 說出老趙已死的事
2. 含糊帶過就好
   - A 收下自己用吧，
   - B 推辭

影響

1. 得到600貨貝、膂力加3、[illegible]之任務完成
2. 進入以下選擇對話
   - A 得到600貨貝、膂力加3、獲得四脈活血丸3顆、[illegible]之任務完成
   - B 得到600貨貝、膂力加2、悟性加
2、送藥材4捆給定水莊芍家妹子之任務完成



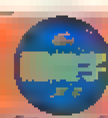
▲[illegible]



▲[illegible]

對象 定水莊：盼婆





打探這兒的人文地理

慕劍麒欲向賣雜貨的盼婆打探這裡的人文地理，不過盼婆的身體似乎不太好，說起話來似乎沒什麼元氣…

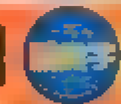


▶慕劍麒十分關心盼婆的身體狀況

選項	影響
1.探聽莊內的人們	無
2.探聽週遭有無奇特的地形	無
3.詢問她身體狀況	開啟任務－[illegible]
4.離開	無

對象 定水莊：芍[illegible]

傷寒舊疾的治法－



芍圓圓表示盼婆的傷寒舊疾由來已久，一般藥力是達不到病根的。

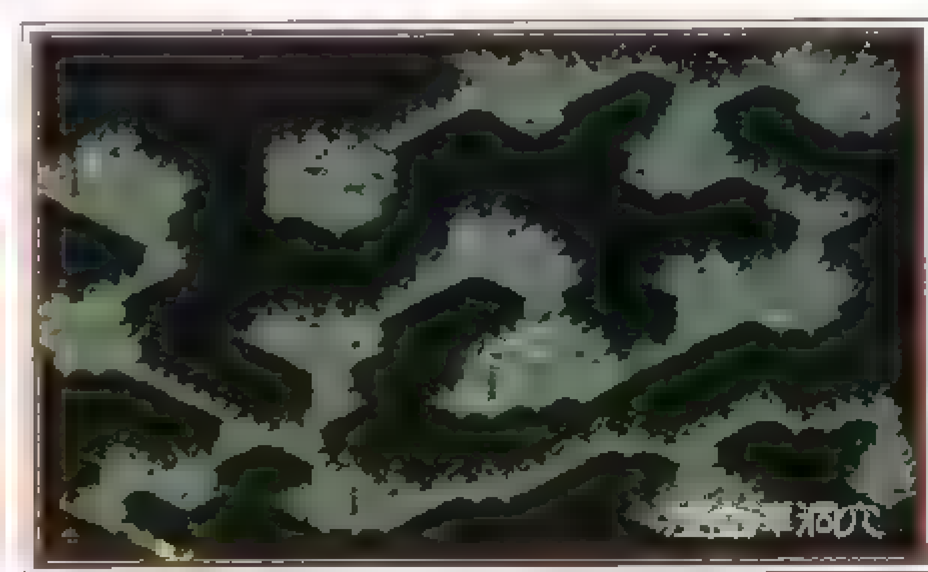
選項	影響
1.既然如此，那便作罷	[illegible]之任務關閉
2.可還有其它法子	進入以下選擇對話
A.該知道的都知道了‥	開啟任務－[illegible]
B.探聽她的姊姊	開啟任務－[illegible]



[illegible]義姐曾告訴她，在泣血潭中有隻名為「血蝸」的異獸，雖血肉奇毒，但其內丹卻是祛寒解毒的絕佳藥材；芍圓圓在話語之間，對於這位義姐似乎敬佩有加，讓慕劍麒亦對這位奇女子十分好奇。不過活石卻竊笑地表示其實兩人早已見過面了。

慕劍麒來到泣血潭支流，沿著小徑及潭中的荷葉往西邊行。在西南方某處相關座標約為（7840.-4864）處有一石窟，在石洞中可尋獲覓影劍，接著再往泣血潭支流地圖的西北方行去，在最角落處可開啟泣血潭主流地圖。

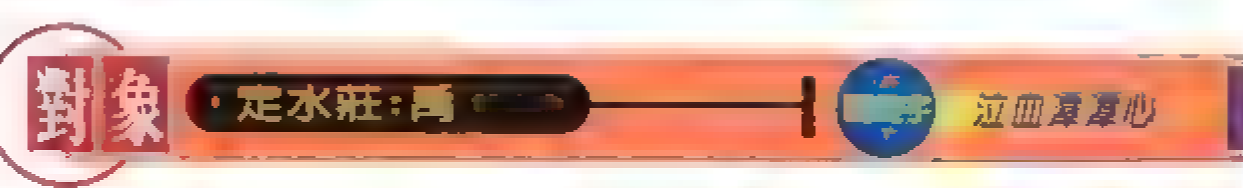
▼[illegible]



當慕劍麒走到泣血潭主流某處相關座標約為（5760,1760）時，赫然發現地面上有張大巨大的人頭被埋在地下，原來他便是祝融；他要慕劍麒前往他的劍鋒之處，汲取火源之力。

慕劍麒往西方行去，見到一提名為「劍鋒岩」之處相關座標約為（2688,-1056），拔劍插入劍鋒岩，劍鋒岩發出光芒，啓天劍吸取火源之力。根據活石的說法，祝融原先掌管世間火源，並即將接任司天正神，卻與並破壞了天地自然間的平衡，打輸的共工一頭撞在不周山上，也因此造成地柱傾斜人世間洪氾連連。

原本上天要以九天雷火殲斃他倆，後來女媧替他們說情才赦了死罪；而今祝融的元神被囚禁於散碎的身軀中，至於共工則目前不知情況如何。慕劍麒聽完此兩兄弟互鬥的經過後，冷笑地表示他也準備去殺自己的兄弟。



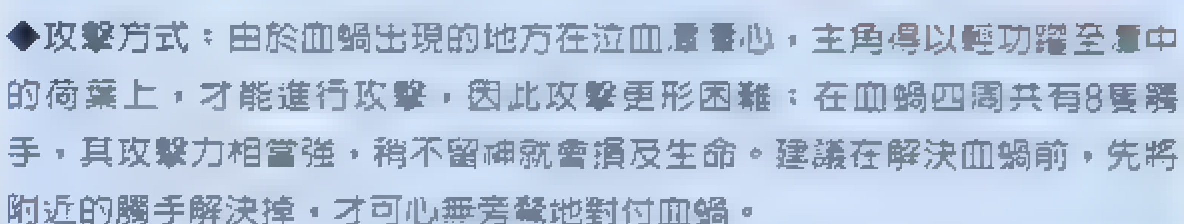
慕劍麒無法尋獲往泣血潭潭心之路途，請禹協助標明過潭路徑。

影響：開啟泣血潭潭心地圖



◀位於血蝸四周的觸手十分棘手





◆頭目名稱：血蝸

◆生命力：1661、觸手800、血蛭450

◆可造成之狀況：無觸手會造成腐蝕、血蛭用毒、兩者皆會噬血

◆攻擊模式：吸血觸手攻擊、分裂寄生血蛭

◆戰後影響：臂力加2、悟性加2、敏捷加2、體質加2、得到經驗值1200、得到白虎遁龍槍

▲[illegible]

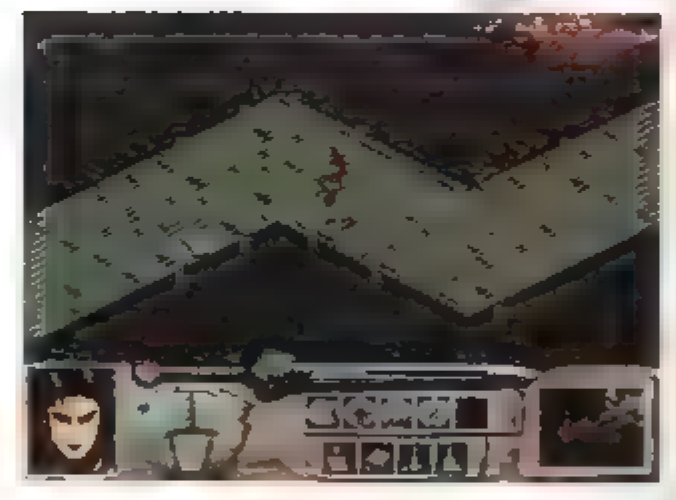
◆攻擊方式：由於血蝸出現的地方在泣血潭潭心，主角得以輕功躍至潭中的荷葉上，才能進行攻擊，因此攻擊更形困難；在血蝸四周共有8隻觸手，其攻擊力相當強，稍不留神就會損及生命。建議在解決血蝸前，先將附近的觸手解決掉，才可心無旁騖地對付血蝸。

血蝸本身並無強大攻擊力，而牠身上的血蛭因生命力不強也無須擔心；不過要注意的，就是即使先行將血蝸解決掉，其觸手仍可繼續攻擊，因此即使解決掉血蝸，仍然不能大意才是。戰勝後往東北方行去，行至最角落即可開啟地圖。

[illegible]

雖然輕易地就將血蝸解決了，不過慕劍麒卻心覺有異；一方面是太容易將牠制服了，另一方面是牠竟無內丹！原來這隻只不過是重生後的血蝸而已，而更糟的是當慕劍麒與血蝸一戰時，不慎沾染了牠的毒液，此刻毒質已滲入體內！他先以內力護住心脈，待回定水莊再詢問藥堂的芍圓圓。

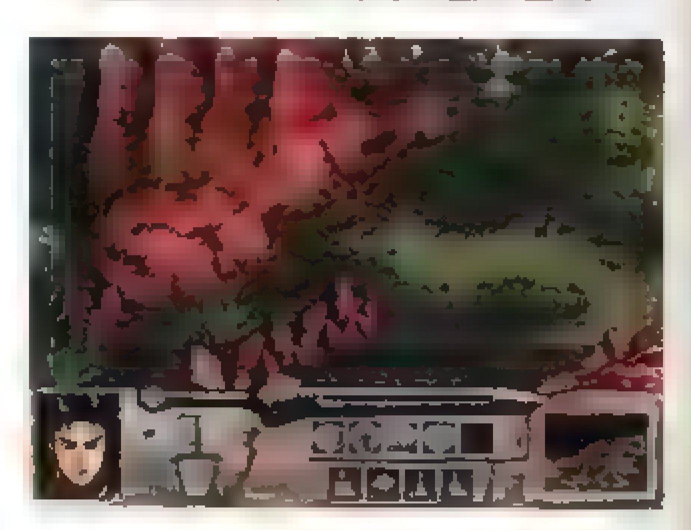
影響：開啟任務「解血蝸奇毒、殺血蝸取其內丹之任務關閉」



▲通往主流之路



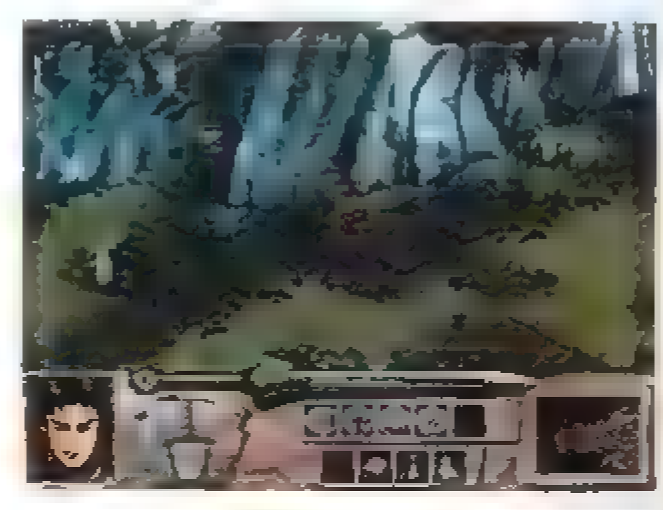
▲慕劍麒無懼地走向泣血潭主流



▲血紅的巨手令人一看膽戰心驚

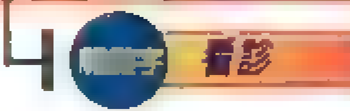


▲被困於此的血蝸



▲劍鋒岩的位置

對象 定水莊：弓圓圓



關鍵字 看診

弓圓圓見龔劍麒身中血蝎之毒，心頭一驚，若他不及早治療，等到血脈中之毒滲入臟腑神經，會令人痛不欲生甚至瘋狂失智

選項

1 聽從建議，斷脈放血
  A 用極端的方式…
  B 凝神細思，再作打算
2 凝神細思，再作打算

影響

1 進入以下選擇對話
  A 解血蝎奇毒－任務結束，治療盼婆的傷寒舊疾之任務關閉
  B 接三日後之劇情
2 接三日後之劇情

藥堂(三日後)

龔劍麒昏睡了一天之後，終於醒了過來。此時弓圓圓的義姐「玉巧」帶了罕見的解毒丹藥可解血蝎奇毒，不過她特別交代弓圓圓，別讓龔劍麒知道是她送藥來的。

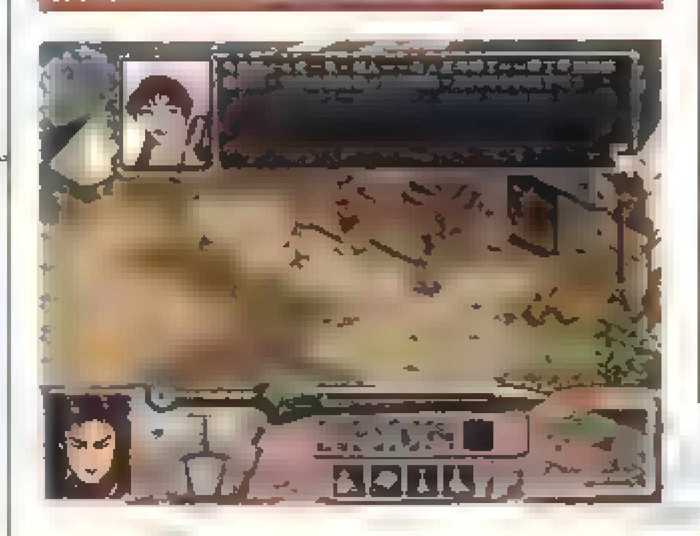
若治療盼婆的傷寒舊疾之任務無開啟或已關閉，則直接接續1之選項，無其他選擇

選項

1 立即服下
2 假裝服下，將藥收入衣囊

影響

1 體質加4、解血蝎奇毒之任務結束、中毒狀況解除、治療盼婆的傷寒舊疾之任務關閉
2 得到陶壺



對象 定水莊：盼婆



關鍵字 贈藥

龔劍麒佯稱是受藥堂之託將藥帶來的，並要盼婆服下。盼婆提到因為送貨的老趙近日一直未出現，不知該如何將貨送給采石村的呂娃；龔劍麒一聽立刻表示順路，願意幫盼婆送東西。

影響：失去陶壺、治療盼婆的傷寒舊疾之任務完成、得到雜貨包裹

對象 采石村：呂娃



關鍵字 轉送包裹

龔劍麒將雜貨包裹交給呂娃後，正打算向她告辭，呂娃卻親切地要他留下來喝杯茶再走…

選項	影響
1.推辭	等級上昇1級、解血蝎奇毒之任務結束
2 接受	等級上昇1級、解血蝎奇毒之任務結束

活石暗自地表示這位呂娃似乎是某位神祇之化身，剛剛那杯熱茶看來平常無異，而事實上卻抵得過十顆血蝎內丹的功效！龔劍麒身中的血蝎之毒也漸漸地化掉了。



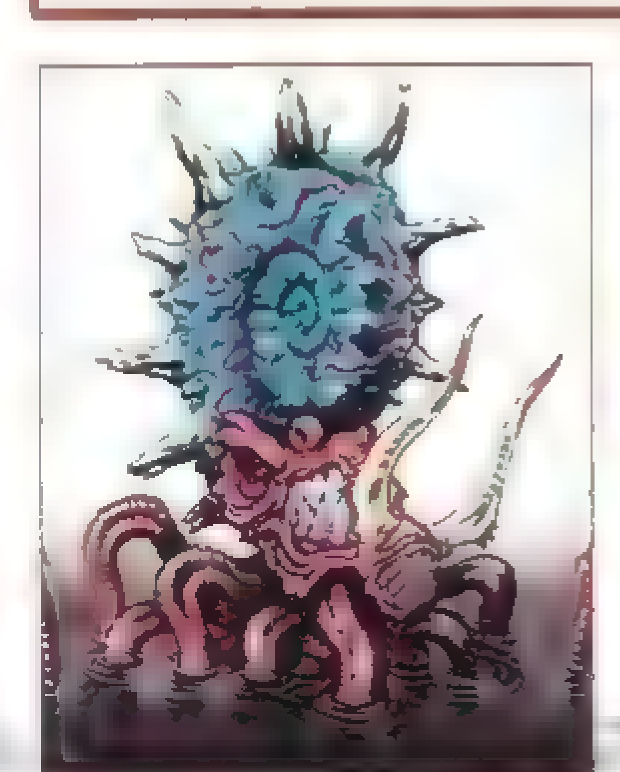
▶呂娃的一杯茶勝過十顆血蝎內丹的功效

對象 采石村：女嬌



關鍵字 閒談－女嬌[illegible]才出現

選項	影響
1 不叨擾了，離開	無
2 靜靜聆聽	體質加3、恢復全部體力與內力、得到乾烙麵餅、女嬌好感加1

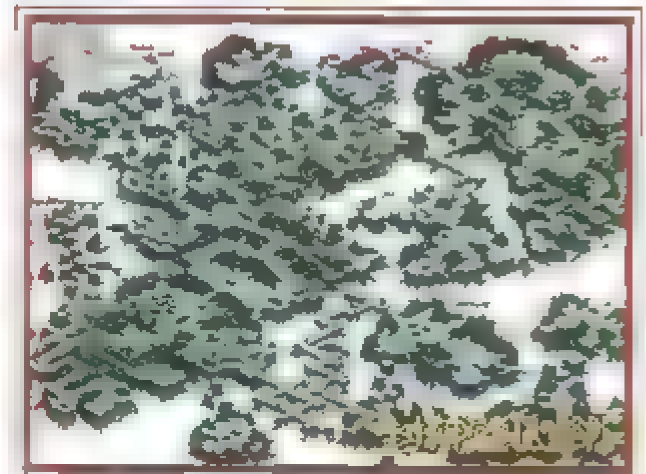




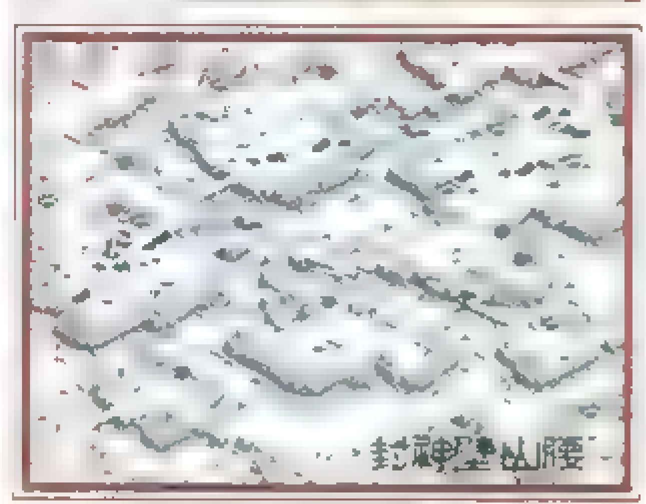
▲女嬌心裡才想著龔劍麒，他竟恰好地出現在眼前

4 第四章 冷焰泉 斷血緣

慕劍麒來到封神壁之山腳處時，活石提及曾聽說此山中住著上界神祇，不過不知到底是什麼神祇。往西北方走到最角落處，即自動開啓封神壁－山腰地圖。才到封神壁山腰入口處就感到陣陣寒意，冷得活石直嚷著要回定水莊…

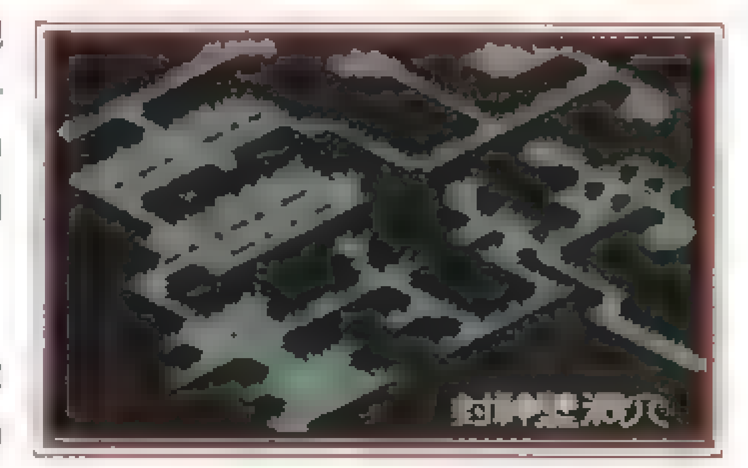


▲謠傳封神壁上住著神仙，不知是真是假

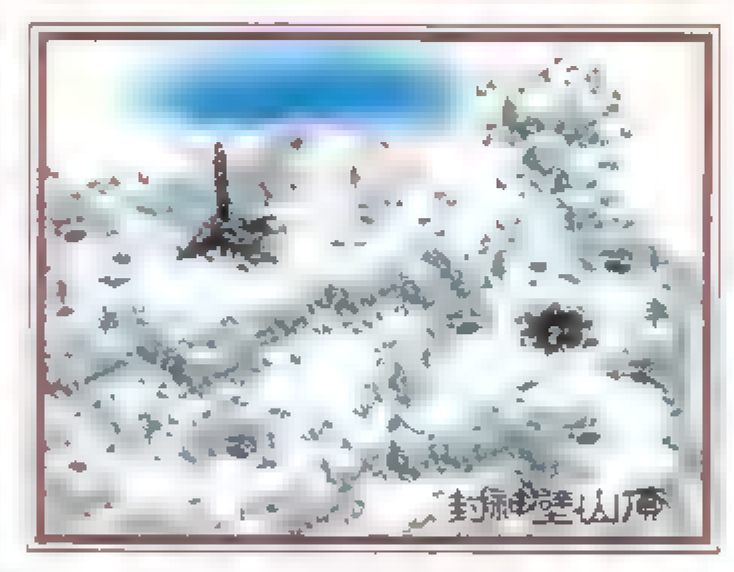


選　項	影　響
1.先退回定水莊，再作打算	自動跳回定水莊
2.凝神細想	悟性上昇2

在封神壁山腰的某處有個地洞，相關座標約為（6492，-2400），在洞穴中的某個寶箱中藏有蔽日劍。若繼續往西北方向走到最角落，即可開啓封神壁－山頂地圖。



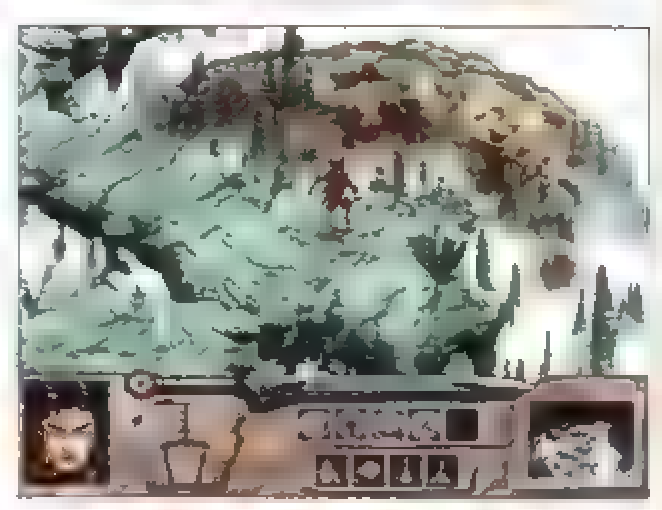
在封神壁山頂之處，慕劍麒卻看見一極為殘酷的畫面：一顆巨大的人頭被勾穿天靈、索貫雙耳，原來這就是被囚禁在封神壁上的共工！當時正是因為共工撞斷天柱，才使得活石從天緣掉落凡間；而上天也為了懲罰共工不知分寸，要祂秤秤自己的斤兩，並差遣燭龍啃噬祂的心臟！



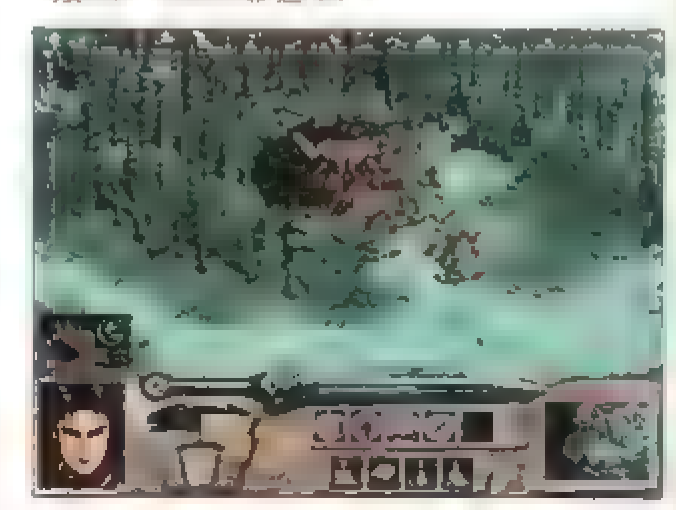
上天以封神壁當作秤砣，勾住共工垂於泣血潭上，但實際卻不著地，這也就是為何一般人找不著入口的原因；當共工的心臟被燭龍啃吃殆盡時，秤陀變輕便上懸離地，等到心臟長出後，秤陀變重，才會降於潭上。慕劍麒向祂詢問水原之力該往何處尋找，共工表示水原之力就在祂的身上！

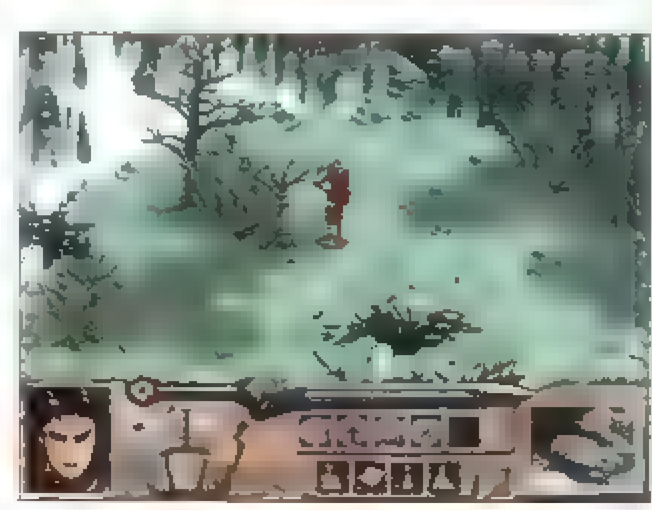
共工欲利用慕劍麒將劍刺入祂的心臟，讓祂的元神從軀殼裡解脫，以結束這種生不如死的日子，不過其詭計卻被隨後而來的燭龍識破。慕劍麒想替共工求情，不過燭龍斷然地拒絕了，雙方應而展開一場大戰！

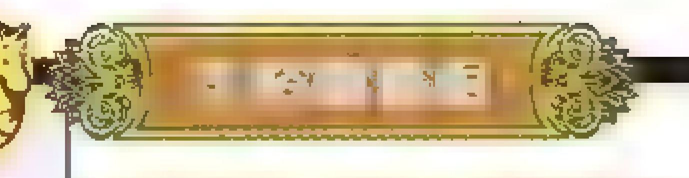

▲封神壁上輕煙裊裊宛如仙境


▲封神壁中景致不同於人間


▲猴子不斷地冒了出來，[illegible]須得一[illegible]道具


▲殺不完的熊怪得從熊窩下手才行


▲封神壁上的寶箱數量相當多



選　項

1 別說了，夾著尾巴先逃吧！
2 跟劍說吧！

影　響

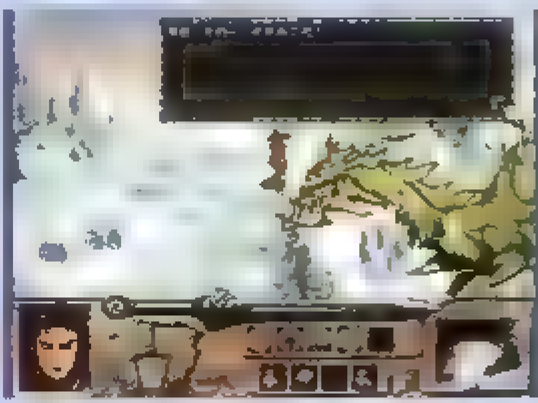
1.自動跳回定水莊、下次再進入此區直接進行戰鬥
2.體質加02、開戰

頭目級對戰攻略

◆頭目名稱：燭龍
◆生命力：2300
◆可造成之狀況：混亂、封印
◆攻擊模式：無
◆戰後影響：臂力加03、悟性加03、敏捷加03、體質加03、得到經驗值2400、得到青龍輪迴珠、金烏戰甲
◆攻擊方式：燭龍雖無特殊的攻擊模式，不過牠的噴火攻擊可謂十分厲害，一次就可讓主角扣掉好幾點生命值！雖然可利用不會扣內力的潛龍進，不過攻擊力太弱，對方又有自療的能力，因此無較大的勝算；建議使用白虎遁龍楯來攻擊，雖然每次攻擊都會讓主角減少些許體力與內力，不過一次就有200點的攻擊力，只要補充生命力與內力的藥品皆帶足夠，又加上先前曾獲得血蟬與精緣可自動補足生命力與內力，只要站在最接近燭龍的山崖邊連續不斷地攻擊牠數次即可過關。



▲注意燭龍的噴火攻擊。



▲燭龍要違反天意的慕劍麒好自為之。



▲慕劍麒向共工詢問九嬰的下落



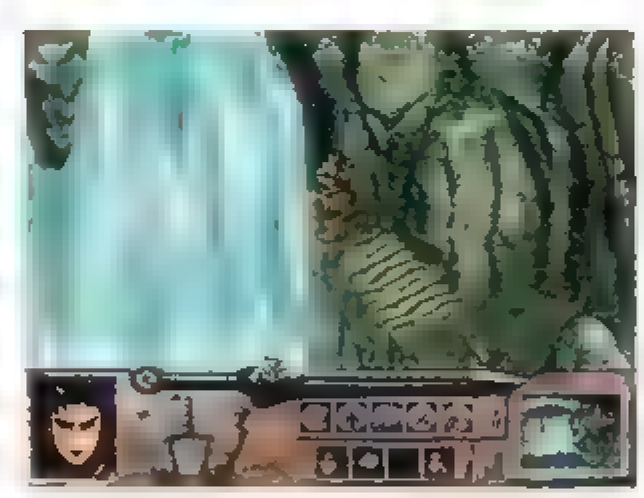
▲被勾穿天靈並貫雙耳的共工

戰勝後，共工告訴慕劍麒有關九嬰的下落，不過必須先找到思嬛，以抑止牠不停增生的妖化之氣。祂奉勸慕劍麒，不要對血原的牽絆過於執著割捨，否則只會步上不幸的後塵。另外為感謝慕劍麒幫助祂的元神脫離受折磨的肉體，共工告訴慕劍麒，在飛虹峽河口水濂後有一物事會對他的行程有幫助。



影響：開啓任務－尋找思嬛

慕劍麒來到共工心臟之處，拔劍插入共工心臟，啓天劍吸取了水源之力；此時起天劍已吸取了水、火、風、土四項天地原力，原被腐蝕的啓天劍變回原型，僅剩下督劍重新開鋒。慕劍麒頓時間領悟了一切七情六慾、血緣宿命，皆由自己的心念而起；若能放下這一切，自然不會受其所擾。雖已領悟，但卻難以達成。



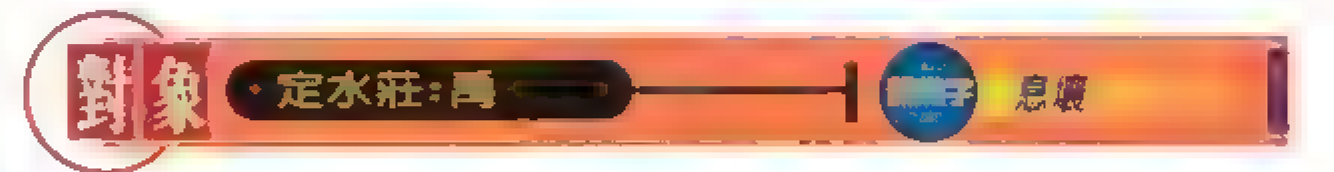
▲在飛虹峽河口水濂後發現了不歸劍



▲向禹詢問關於思嬛的下落

影響：獲得啓天劍原型、領悟破日劍訣第五式「日換星移」。

來到共工所指的飛虹峽河口水濂後，赫然發現煉石奇劍的最後一把－不歸劍！由於共工曾提到思嬛曾被凡人用來阻住了水路施行工程，因此研判應與負責治水的禹有關。



當慕劍麒欲詢問禹關於思嬛之事時，卻發現他目光渙散，呈現失神的狀態。向李嘆世詢問禹到底發生了什麼事，才知禹因為憂心河務，一口氣哽著而楞了神。慕劍麒前去藥堂欲詢問芍圓圓關於禹的情況，竟發現芍圓圓也得了失心症…

選　項	影　響
1.留下來陪陪她	進入以下選擇對話
A 離開吧，別理她了	無
B.凝神細思	開啓任務－[illegible]
2.離開	無

慕劍麒又向盼婆尋問關於禹的情況，他說的情況與李嘆世說的一樣。最後來到飯館詢問這裡的店主人季姐兒…

對象 定水莊：季姐兒



禹先生的情況

和李嘆世、談過之後「禹先生的情況」劇情之後

季姐兒表示近日有人帶禹的老家壑山一帶的消息過來後，他就顯得滿懷心事的樣子，隔日成了目前這個樣子；她認為禹的狀況應是思鄉情切所造成的，若有與他家鄉物事有關的東西，應可喚回他的心神。慕劍麒想到女嬌也是壑山一帶之人，想起她所贈送的乾烙麵餅應對治癒禹的情況有幫助，於是帶著麵餅前往禹的住所…

對象 定水莊：季姐兒



探視禹先生

禹在吃了乾烙麵餅之後，果然將思緒拉回現實回復正常。慕劍麒向他詢問關於思壞的下落，不過禹卻表示思壞已送還借他的雲遊道人了，關於思壞下落的線索也因此斷了線。

影響：失去乾烙麵餅、悟性加3

慕劍麒想起另一個也得了失心症的芍圓圓，於是向隔壁的李嘆世詢問關於芍圓圓的情況…



▲與季姐兒[illegible]思念家鄉，更[illegible]起已不復存在的故鄉[illegible]城

對象 定水莊：李嘆世



芍圓圓的情況

實際上似乎是李嘆世殺了芍圓圓的某位親人，才造成她傷心過度失了神；為了彌補他對芍圓圓所造成的傷害，李嘆世欲託慕劍麒帶孟婆散讓芍圓圓服下，好忘卻一切傷心之事…

▶李嘆世為彌補他對芍圓圓的虧欠，希望讓芍圓圓忘掉一切悲傷



選項	影響
1 答應幫忙	得到孟婆散
2 拒絕幫忙	進入以下選擇對話
A 答應幫忙	得到孟婆散
B 拒絕幫忙	解決芍圓圓[illegible]之任務關閉、從此無法與李嘆世進行買賣交易

對象 定水莊：芍圓圓



誘他服藥

選項

1. 是藥粉
2. 是花粉

影響

1. 解決芍圓圓的失心症狀之任務關閉
2. 失去孟婆散

當芍圓圓將孟婆散立刻陷入昏睡。隔日離開定水莊再進入，當慕劍麒前往探視芍圓圓時，卻發現她已離開定水莊，慕劍麒有預感下次再見到她時，她會有很大的改變。

影響：臂力加2、悟性加2、體質加2、芍圓圓不再出現

由於慕劍麒已將負影、蔽日、不歸三把煉石奇劍收集齊了，於是打算前往棲鳳寨拜訪赫連千羽（尋找負影、蔽日、不歸三把煉石奇劍之任務完成）

選項

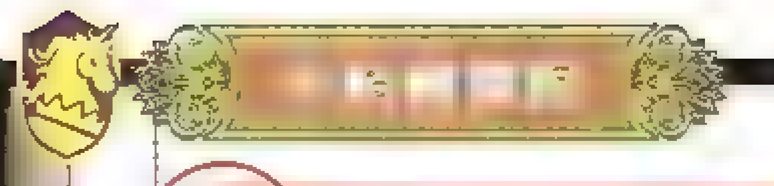
1 回棲鳳寨交還
2 留下自己用
3 凝神細思

影響

1. 接棲鳳寨「還劍」對話
2. 棲鳳寨「還劍」對話不開啓
3. 開啓任務－[illegible]

慕劍麒前往定水莊，詢問李嘆世關於鍊石奇刀的下落，他表示曾聽說生平只鍊石鍊劍卻不鍊刀的鍊石子，曾破例打製過一把刀，不過這把刀是否真的存在卻無法證實；來到采石村詢問段鐵，他表示賣雜貨的薛錢曾揚言擁有這把刀，不過可能只是唬人的而已。聽完段鐵的說詞，慕劍麒覺得有拜訪薛錢的必要。





對象　采石村：薛錢



關鍵字　鍊石奇刀

薛錢的確擁有這把鍊石奇刀，不過他的索價並不是錢，而是四把劍，也就是追雲、覓影、蔽日、不歸四把鍊石奇劍！但是除了後二把劍之外，追雲劍已在赫連千羽手中…

選　項

1 拒絕交易
2 凝神細思
　A 回棲鳳寨取回追雲劍
　B 凝神細思

影　響

1 接棲鳳寨「還劍」對話
2 進入以下選擇對話
　A 接後面之對話
　B 得到經驗值500、接後面之對話

可以改變形狀的活石變成了追雲劍，好讓蕭劍麒可交出四把鍊石奇劍，活石要蕭劍麒先前往飯館歇息一晚，它再趁機溜回來。

影響　失去覓影、蔽日、不歸三劍，失去雪龍雉，得到碎星刀、尋找鍊石奇刀之任務完成、開啟任務　歸還碎星刀

對象　采石村：女嬌



關鍵字　住宿

女嬌聽說他此趟是為了一把刀，表示對此刀感到好奇，想借來一看

選　項

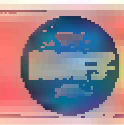
1 拒絕
2 給她看看

影　響

1 接隔日之對話
2 女嬌好感加1

隔日活石果然溜了回來，不過樣子卻有些怪異，說起話來含糊不清，似乎被什麼給噎住的樣子；他抄起活石準備往地上摜，結果活石從口中吐出一塊從薛錢那裡黑來的「視肉」，聽說這是一塊吃不完的肉，這樣往後旅途中就不怕挨餓了。

對象　棲鳳寨：郝連千羽



關鍵字　還劍　若選擇還劍時的對話

影響：失去追雲、覓影、蔽日三把劍、等級上昇1級、得到2000貨貝

對象　棲鳳寨：郝連千羽



關鍵字　還刀－若選擇還刀時的對話

由於先前將劍借予女嬌時，她發現在刀身兩側不明顯之處各刻有「表心」與「贈予」兩詞，若與刀名「碎星千雨」相連，便是「碎星表心，贈與千雨」，故蕭劍麒研判此刀的真正主人正是赫連千羽。

影響　歸還碎星刀之任務完成、失去追雲、覓影、蔽日三把劍、等級上昇2級、赫連千羽好感度加1

（需恢復正常後，進入任一場景時，自動載入夢中秘陵）



突然之間，蕭劍麒竟發現自己身處金烏秘陵之中，也就是當年在無望崖大戰駝魔王之處，好像在夢境卻又十分真實，連活石也還在身邊。蕭劍麒又照著昔日打敗駝魔王的方式再度大戰一次。

頭目級對戰攻略

◆頭目名稱：駝魔王
◆生命力：不明
◆可造成之狀況：無
◆攻擊模式：無
◆戰後影響：無
◆攻擊方式：此戰因為是在夢中，即使戰勝亦不會增加任何經驗值。由於主角已可施展日換星移招式，其攻擊力超強，所扣之內力值也不多，只要施展延數次就可將駝魔王打敗。

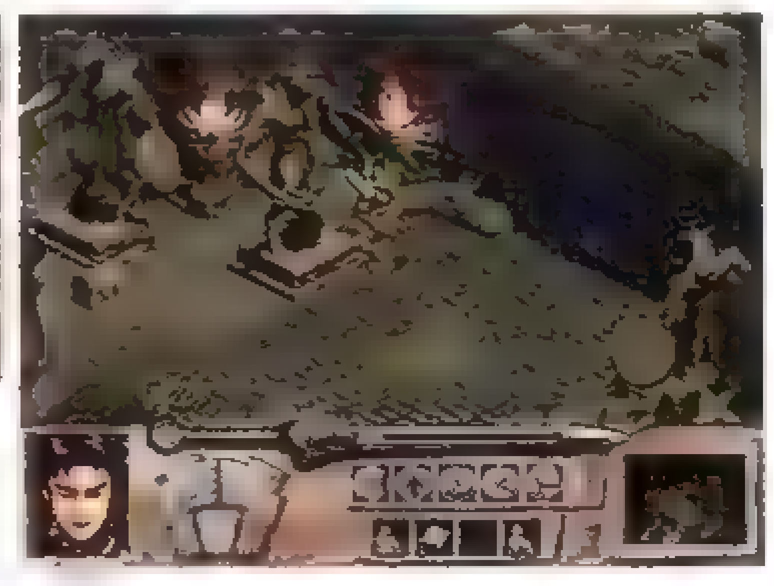


▶突然之間蕭[illegible]己身處金烏秘陵之中。

將駝魔王打敗之後，蕭劍麒又回到現實生活，而那些場景都是他曾經經歷過的，猜想可能是某個心魔所搞的鬼。活石建議他前往棲鳳寨，詢問渺無蹤關於心魔的問題。



▲與駝魔王再次對戰



▶當年在無望崖大戰駝魔王之處，又[illegible]

對象 棲鳳寨：渺無蹤  心魔

渺無蹤說了一串讓人似懂非懂的詩籤後，寡劍麒隱約了解心魔即在自己身上，不用找它自然會現身；寡劍麒又向他詢問心魔的名字，渺無蹤僅表示：「若瑯若瑯，亦正亦邪。摩訶摩訶，非嗔非喝。」

選項	影響
1.瞭解了，離開吧！	悟性加2
2.凝神細思	得到經驗值500、得知心魔的原名

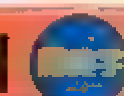
待詢問完後，渺無蹤託他送一書信皮囊給朵石村的呂娃…

選項	影響
1.接受	得到書信皮囊、開啓任務－轉交書信皮囊
2.拒絕	後接進入「夢中餘城」

當寡劍麒進入朵石村後，活石問寡劍麒是否要偷看渺無蹤託送的信件…

選項	影響
1.贊成	無
2.反對	無

不管贊成或反對，都只有活石看得到信上的字；祂似乎知道活石一定會偷看，而上頭的字正是留給活石的！背面寫著：「非禮勿視，非道勿行」是警告活石不可偷看，而正面則寫著：「心向未明，手下留情」，活石一時之間也無法猜透其中含意。

對象 朵石村：呂娃  轉交書信皮囊

呂娃見寡劍麒氣色不佳，料想應是多夢所致…

選項	影響
1.嫌她囉唆	得到蒔芯草符
2.聽她說	進入以下選擇對話
A.問她蝕心饕餮的本名	得到蒔芯草符、得到經驗值1000
B.離開吧！	得到蒔芯草符、得到經驗值500

據呂娃表示，蝕心饕餮最怕有人說出他的原名，不過呂娃卻含糊地推說不知其原名為何；此時若將蒔芯草符配戴在頭上，進入任何一個區域時，便會自動載入夢中餘城。





▲寡劍麒替渺無蹤轉交書信給呂娃

寡劍麒一見眼前的景象，不禁大吃一驚！因為此地正是他的故鄉餘城，不過應該早被毀滅的地方，如今卻出現在眼前，還出現殺不完的精怪；雖不斷出現精怪，不過寡劍麒的體力不會降至1以下。

當寡劍麒欲出城門時，活石要他趕緊冷靜下來，因為它沒有看到任何妖怪，只見寡劍麒一人發狂地亂砍。

選項

1.殺殺殺殺殺！
2.靜心凝神
　A.找出心魔本體
　B.卸下兵器裝備

影響

1.重新進入戰鬥，退出城門時重複出現此段對話
2.進入以下選擇對話
　A.重新進入戰鬥，退出城門時重複出現此段對話



卸下所有兵器、防具，以無裝備狀態入城門，所有魔怪自動消滅，並回到現實世界中。慕劍麒明白，此事件正想告訴他有捨才能有所得，即要他放下對九嬰的血緣仇恨；但他已不想再見到再發生像他的故鄉餘城一樣被妖魔所侵襲之事，所以他立誓要斬斷與九嬰的血緣。配戴縛芯草符後，再次進入夢中餘城。

在共主住所前，卻見薛乾立於此，原來他正是蝕心饕餮！他的目的是想要讓慕劍麒交出啓天劍好向上天邀功，活石用心想意傳的方式與蝕心饕餮交談，才知道為了讓慕劍麒不成為第二個九嬰，於是神祇們準備讓他犧牲，抹煞他的一切記憶。

選　項

1. 將啓天劍交出
   - A. 再想想
   - B. 確定
2. 拒絕交出啓天劍

影　響

1. 進入以下選擇對話
   - A. 回上層對話選擇
   - B. 下接結局一「回歸原點」
2. 無

活石問慕劍麒，是否賠了命也執意要殺九嬰？慕劍麒毫不猶疑地回答，且就算因而墮入魔道也不後悔，活石見慕劍麒的決心如此，便道破天意徹玄機，協助他將啓天劍開鋒。活石要慕劍麒將它扔出去，因為它正是這世間最後一塊天縁碎片五色石。慕劍麒當然不肯讓活石被陽雷所擊，但豈料由於活石道破天意，上天已知它的所在，而將陽雷落下，將它的修行全數打壷。面對夥伴的殞滅，慕劍麒憤怒地對蝕心饕餮喊出他的真名…

選　項

1. 大聲喊出牠的本名「饕餮」
2. 大聲喊出牠的本名「若琊」

影　響

1. 下接結局一「回歸原點」
2. 失去啓天劍（原型）、瀝龍錐，得到啓天劍（重鑄）

蝕心饕餮的幻術因此破功，慕劍麒回到原來的世界，他卻猶豫著這樣的決定是對還是錯？



▲蝕心饕餮原來就是薛乾



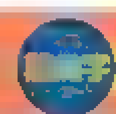
▲活石為了他遭陽雷所擊



▲若選擇說出饕餮的本名，可是會導致[illegible]結局



▲這樣的決定到底是對是錯，如今已得不到活石的回應

對象　定水莊：禹　　再詢息壤下落

從禹口中得知，棲鳳寨的赫連千羽也來詢問過息壤的下落，或許她已有息壤的線索也說不定，於是慕劍麒前往棲鳳寨詢問赫連千羽。

對象　棲鳳寨：赫連千羽　　詢問息壤下落－之千羽結局

原來赫連千羽尋找息壤的目的，正是要殲滅墜落的金烏。若赫連千羽好感度為1或2，則接結局二；好感度達3或4接結局三。

●結局一

慕劍麒忘卻一切，場景回到第一幕從溪邊被呂娃救起（遊戲結束）

●結局二

赫連千羽向慕劍麒詢問金烏墜落之處，他推說不知道；不過赫連千羽偷偷尾隨其後，[illegible]對付九嬰時兩人各打各的）

●結局三

因慕劍麒擁有九嬰的天敵啓天劍，而赫連千羽擁有抑制其妖氣的息壤，故協議兩人一起合作。此時慕劍麒想起要先與心儀的女子女嬌道別，於是相約七日後再見。

慕劍麒來到采石村，準備向女嬌道別（若女嬌好感度5以上，則繼續以下對話）；不過女嬌卻暗示欲跟著他一同到海角天涯，兩人相約五日後在采石村外相見。

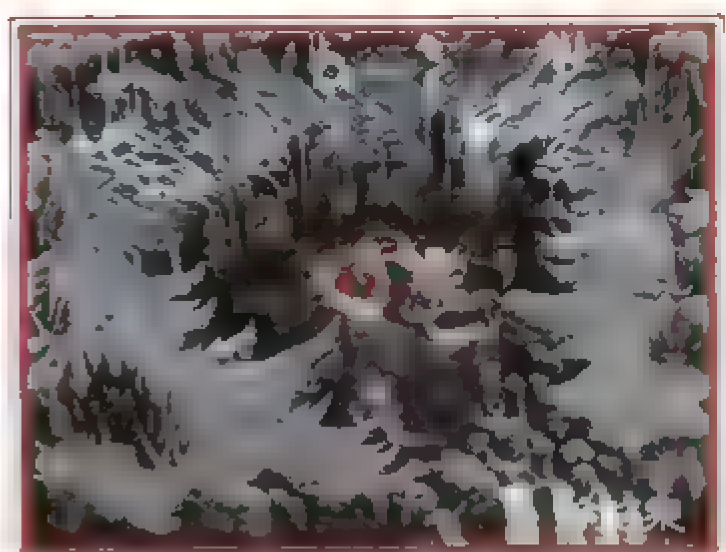
影響：恢復全部體力與內力、得到經驗值1000

由於慕劍麒對前日禹吃了女嬌的乾烙麵餅後的反應有些在意，於是再次前往定水莊問個明白。在詳細詢問禹後，才知道女嬌的那位婚前跑掉的新郎官正是禹！他當時為了治水而廢寢忘食，對於女嬌也滿懷思念與歉意，於是慕劍麒要他前去采石村與女嬌相約之處，而他則毅然地前往解決九嬰。

了結心事後，回到慢風寨與赫連千羽會合。在冷焰泉入口，慕劍麒提到九嬰的九個頭分別掌管喜、怒、哀、樂、貪、嗔、癡、怨、恨九種能力；其中之一隱藏著生死鎖，若不誅卻此首級，其他的頭顱將不斷重生。

選項	影響
1 分頭進行戰鬥	兩人各打各的
2 合力進行戰鬥	兩人一同戰鬥


▲慕劍麒與赫連千羽在冷焰泉入口商討如何對付九嬰



頭目級對戰攻略

◆頭目名稱：九嬰

◆生命力：3814、其餘每個頭500

◆可造成之狀況：陸血、中毒、封印、混亂

◆攻擊模式：吸血、中毒、復活、封印、火焰、凍氣、腐蝕（武器裝備破壞）、召雷、混亂（攻擊力暫時降低）



◆戰後影響：進入結局畫面

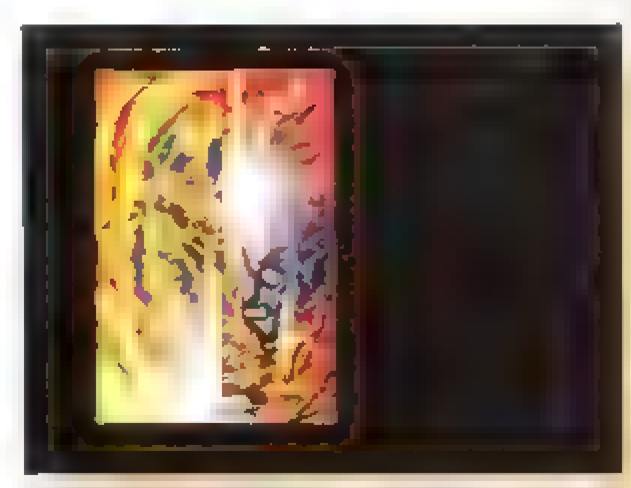
◆攻擊方式：不愧為最後的大魔王，不但攻擊力超強，且除了九嬰的主要頭部外，其餘每個頭都會再度復活，因此若僅對其他頭部攻擊並無幫助；即便與赫連千羽一同攻擊，她的攻擊看來上來說並無幫助，一切還是得靠自己才行。


▲此處為九嬰隱藏生死鎖之主要頭部。

在決戰之前一定要存足補充體力與內力的藥品，要隨時注意自己的體力是否足夠。由於活石已滅，潛龍錐也隨之消失，因此得改用其它從大頭目那裡得來的法器了。攻擊時可不斷地使用日換星移招式來攻擊，此招式的攻擊力原本就很強，然而若要對付九嬰，最好將它練至十成功力再用於攻擊。只要能適時補足體力與內力，即可輕鬆過關。

大結局

在慕劍麒與九嬰的對話中，赫連千羽才恍然明白，原來慕劍麒也是當時殞落的九金烏之一，也與九嬰原來是兄弟！由於活石的幫忙，慕劍麒雖可因此了結與九嬰之間的血緣情仇，卻也因而墜入魔道，後續的恩怨且待後話。











結局動畫



創世紀戰III 戰略指南

第I章　卡迪斯要塞

本章的主要目的是潛入卡迪斯，救出雪拉查德公主。



若有充裕的時間，可以去烏達飛那與雷歐卡提斯購買道具；最重要的是防彈衣與加速鞋，一定要買！



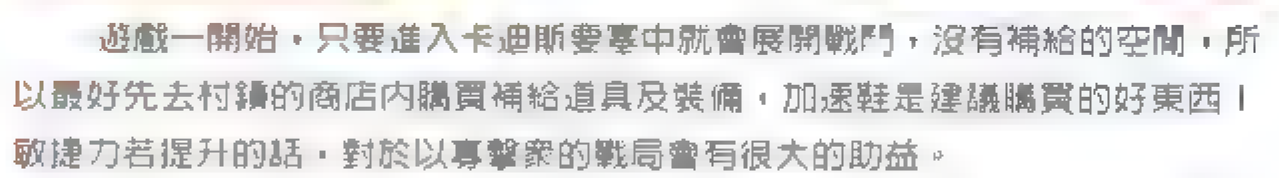


1-1 卡迪斯地下通路

●登場人物：薩爾拉丁、瑪爾加奈、穆卡法、法爾拉
●勝利條件：發現出口　●戰敗條件：我軍全滅



戰術概要



遊戲一開始，只要進入卡迪斯要塞中就會展開戰鬥，沒有補給的空間，所以最好先去村鎮的商店內購買補給道具及裝備，加速鞋是建議購買的好東西！敏捷力若提升的話，對於以專擊家的戰局會有很大的助益。

地下通路的戰鬥是讓玩家熟悉遊戲戰鬥系統的前哨戰，可說相當容易；唯一需要注意的，就是讓主人公薩爾拉丁去接近阿基哈達克幼生，便可讓阿基哈達克幼生變成我方的同伴，可以減少許多無謂的戰鬥。

要善加使用“逕”這個能力，而站定位置攻擊後待機，還可以回復少許的體力跟魔力。還有要開啓寶箱時，只要站在寶箱前方就可以了；由於將敵方全滅也算過關，所以別忘記先開啓寶箱再清除敵人。

1-2 卡迪斯地下監獄

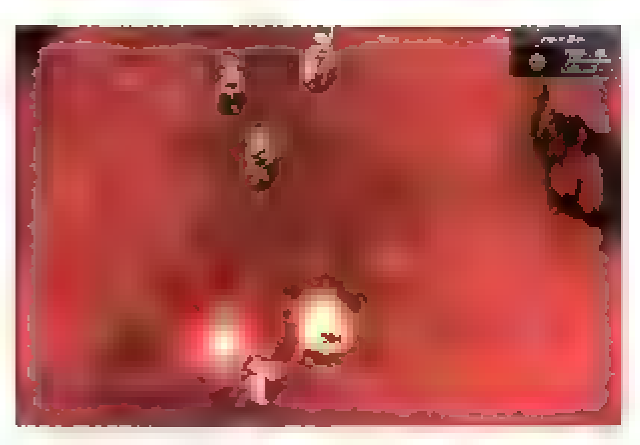
●登場人物：薩爾拉丁、瑪爾加奈、穆卡法、法爾拉
●勝利條件：敵軍全滅　●戰敗條件：我軍全滅

戰術概要

此戰場中比較麻煩的，便是敵人中有四個一起行動的傭兵部隊，會同時攻擊一隻我方角色，所以要卡好邊邊的區域，以減少被圍攻的機會；要注意槍傭兵，會以遠距離的方式攻擊我方。

善用移動力差但防禦力高的穆卡法，將多數敵人引往畫面上方處，再採取個個擊破的打法，可以讓我方損失減到最少，等到小嘍囉清光後，就可以專心對付敵人頭目圖勒上校了。

圖勒上校會使用劍技攻擊，威力頗大，要稍稍注意人物的體力值；真的被打到夕血，可以靠卡位讓夕血的角色到一旁休息。打倒圖勒上校救出雪拉查德後，就會進入事件動畫。

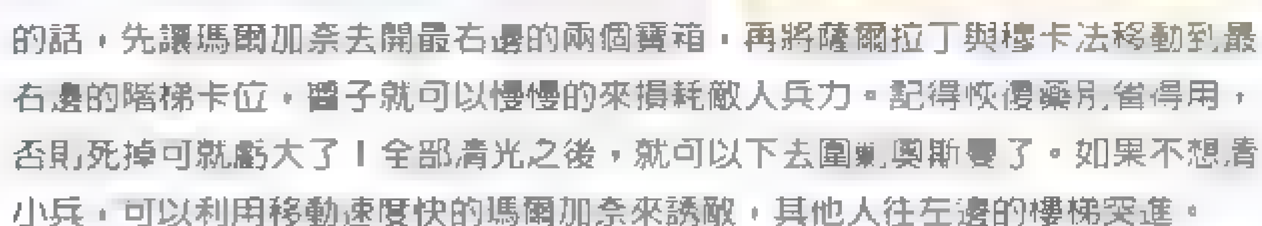




1-3 突破包圍網

●登場人物：薩爾拉丁、瑪爾加奈、穆卡法
●勝利條件：擊敗奧斯曼
●戰敗條件：薩爾拉丁之死亡

●戰術概要



這關的敵人數量很多，可以選擇擒賊先擒王，或是全部通殺的戰法；想要全部通殺的話，先讓瑪爾加奈去開最右邊的兩個寶箱，再將薩爾拉丁與穆卡法移動到最右邊的階梯卡位，這樣子就可以慢慢的來損耗敵人兵力。記得恢復藥別省得用，否則死掉可就虧大了！全部清光之後，就可以下去圍剿奧斯曼了。如果不想清小兵，可以利用移動速度快的瑪爾加奈來誘敵，其他人往左邊的樓梯突進。

不管選擇何種戰法，只要我方靠近奧斯曼，伊馮席娜會自動加入我方，成為優良的戰力，她的火球烈炎彈可以給奧斯曼重擊！戰鬥結束之後就會進入事件劇情。

第2章　莫乞那比之聖女

本章的主要目的是討伐直屬於帝孚軍的刺客集團，在途中會與雪拉查德公主再次相會

攻略流程







從這裡開始，在地圖模式中會多出一個選項“交換”，可以讓玩家自由配置隊伍的人數與道具武器；也多了兩個新同伴～「努勒・艾德・丁」、「伊・撒丹」。

這次的行動天數比較多，可以先到烏達飛那去補充道具與武器；記得每個人都穿加速鞋，然後直接從烏達飛那到第一個關卡。

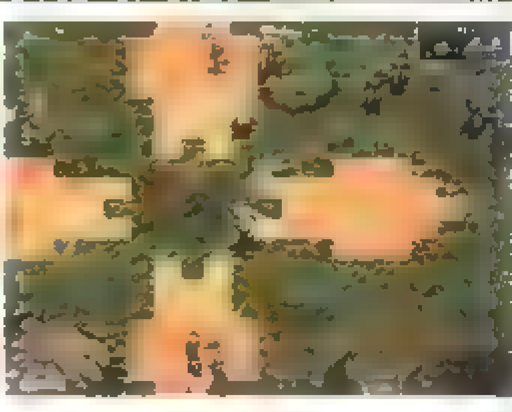
2-1 沙漠村莊



●登場人物：全部　●勝利條件：敵軍全滅
●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

刺客是第二章新登場的敵方角色，是個同時擁有近距離與遠距離攻擊的棘手傢伙；加上數量眾多，如果可以僱請傭兵支援戰鬥，是個不錯的打法。伊馮席娜的火球烈炎彈有很優異的攻擊力，可以好好利用；不過由於她的體力不高，最好讓其他人擋在前面當作敵人的肉靶，不然很容易讓伊馮席娜陣亡了。只要注意這點，再將戰線往前推進就很輕鬆啦！



新加入的我方角色努勒・艾德・丁擁有很遠的攻擊範圍，可以在後方支援，但因為其體力也是很低，所以也要靠其他人來防守。

2-2 刺客的襲擊



●登場人物：全部　●勝利條件：敵軍全滅
●戰敗條件：雪拉查德死亡

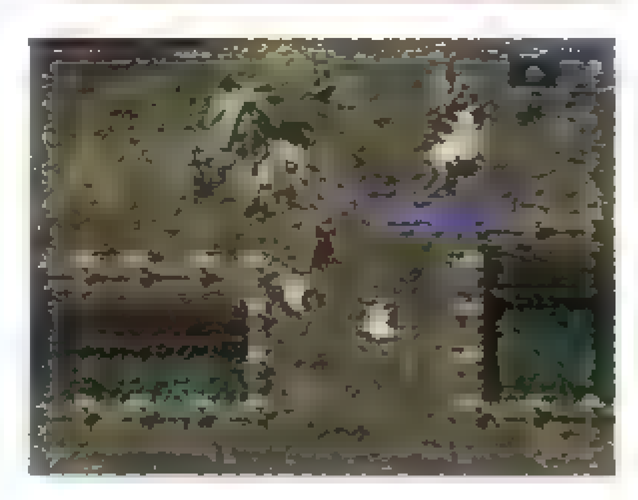
●戰術概要

在戰場會再次遇到雪拉查德與阿圖斯兩人，不過此時還不能控制他們兩人的行動，再加上敵方會全力攻擊雪拉查德，所以要在最短的回合數中趕到雪拉查德身邊支援；先讓移動力高的人趕去跟她們會合，其他角色負責清除其餘敵人。因為敵人的位置較為分散，以小部隊戰鬥打起來較容易。



勝利之後，雪拉查德與阿圖斯便會加入隊伍成為我方的戰力。當大局已定時，記得先開完寶箱，不然可沒機會再回來取得寶箱裡的道具喔！

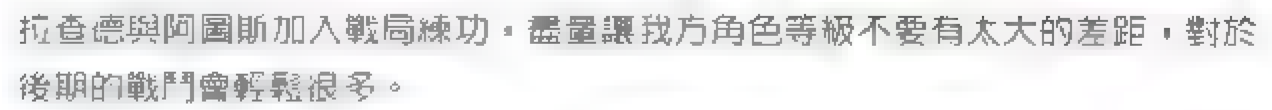






森林的村莊

●登場人物：全部　●勝利條件：敵軍全滅
●戰敗條件：我軍全滅

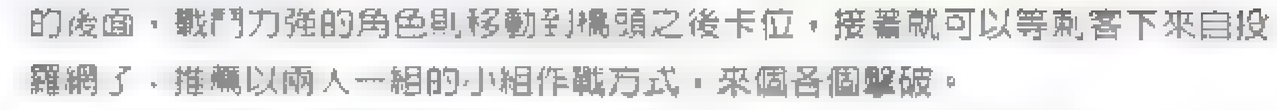


這關可以說是練等級的關卡，最好將之前沒練到啥等級的同伴，以及剛加入的雪拉查德與阿圖斯加入戰局練功，盡量讓我方角色等級不要有太大的差距，對於後期的戰鬥會輕鬆很多。

由於雪拉查德的體力值不高，要記得隨時注意雪拉查德的狀況，小心不要讓她死掉，可以考慮讓血少的同伴配置傭兵出戰，會比較好練等級。要注意刺客的火矢之前，被打到可是損很多哦！就算不支援民兵，讓他們全掛了，也不會影響到勝利與戰敗條件，只要專心顧好自己的陣營就好。

拉希卡之反攻

●登場人物：全部　●勝利條件：拉希卡之擊破
●戰敗條件：我軍全滅



這關的敵人數量異常的多，最好讓先頭的戰鬥部隊攜帶傭兵出戰。將施魔法的角色配置到橋的後面，戰鬥力強的角色則移動到橋頭之後卡位，接著就可以等刺客下來自投羅網了，推薦以兩人一組的小組作戰方式，來個各個擊破。

阿圖斯可以利用瞬間移動來做游擊部隊，專門攻擊烙跑到後方的敵人，伊馮席娜與雪拉查德在橋上專心施放魔法攻擊。有一點要注意的，便是敵人頭目拉希卡也會使用瞬間移動，在開始的時候，別讓她跑到後方攻擊魔法部隊；記得隨時改變我方的陣勢，不要讓伊馮席娜與雪拉查德被打到就ok了。過關之後[illegible]。

第3章　突破包圍網

本章會遭到圖勒帝國的攻擊，而逃亡到薩皮爾丁的麾下。



詩凡波特雷斯之防衛戰

●登場人物：全部
●勝利條件：擊破敵軍之前鋒部隊　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要





新登場的坦克是個麻煩的敵人，攻擊力強、皮又很厚，會在讓人感到很頭痛，但由於這裡可以搭乘龍形座騎"阿基達哈克"出戰，加上地形的優勢，只要利用卡住門口的戰術，先把衝進來的傭兵解決掉後，然後用人把門口堵住就ok了，這時阿基達哈克躲在在後方專心攻擊，再加上其他角色的遠距離攻擊和魔法攻擊，坦克就不會太棘手。

這個戰場的重點，在於只要清光所有的坦克，就會變得非常簡單，所以堵門的角色如果失血過多，記得換其他角色來卡位就可以了。







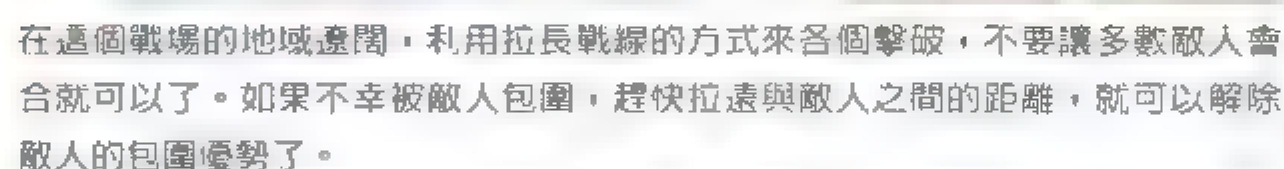
3-2 包圍網突破計[illegible]

●登場人物：全部　●勝利條件．敵軍全滅
●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

這關敵軍的坦克還比之前的戰場還多，好在這個戰場的地域遼闊，利用拉長戰線的方式來各個擊破，不要讓多數敵人會合就可以了。如果不幸被敵人包圍，趕快拉遠與敵人之間的距離，就可以解除敵人的包圍優勢了。

這裡的主角還是阿基達哈克，可別忘了配置。這裡簡單地說明一下：在配置的選單中會有一個"搭乘"的選項，初期只有前面四個主角可以搭乘阿基達哈克；阿基達哈克的能力"多彈頭飛彈"非常好用，不但攻擊距離遠、破壞力也大，好好配合地面部隊的話，甚至可在一個回合內就把一台坦克給解決掉。



第4章　提爭昂港口

本章的目的是幫助薩皮爾丁鞏固南方的勢力。



●攻略流程●

I [illegible]
II [illegible]
III [illegible]
IV [illegible]
V [illegible]
VI [illegible]
VII [illegible]
VIII [illegible]
IX [illegible]
X [illegible]
XI [illegible]
XII [illegible]
XIII [illegible]
XIV [illegible]

此處必須決定是要去開拓無人得知的新航線，還是與索泰軍搶奪舊有的貿易航線：選擇【依我的想法，・・・】會前往分歧路線A－『私掠海盜』，選擇【不，這情況・・・】會前往分歧路線B－『護衛艦隊』，決定之後將無法在中途變更路線，可要仔細思考過後再決定哦！

4-1 雅德尼亞諾普近郊森林

●登場人物：全部
●勝利條件：到達叢林西方底部　●戰敗條件：我軍全滅



●戰術概要



這關其實是可以跳過的，如果不想浪費無謂的時間，可以直接前往下個戰場，但如果想要練練等級，這裡可說是個不錯的地方，只要稍微注意這章節的限制天數，基本上很簡單。最好在此不要攜帶傭兵，並讓之前沒有升到等級的角色出戰，這樣才更易於練功。

戰場中的阿基達哈克幼生，與之前的第一章相同，只要讓薩爾拉丁去接近牠，就會成為我方同伴了。

4-2 叢　林



●登場人物：全部　●勝利條件：到達叢林西方
●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

這戰場有兩種過關方式：將阿圖斯配置在隊伍最前面，利用他的瞬間移動，盡快移動到畫面左方便可以過關；也可以花多一點時間，將敵方全數殲滅以賺取經驗值。



新登場的電毒參是比較棘手的角色，不但防禦力高，在遭受攻擊時還會放出大範圍的雷電攻擊來反擊，所以要特別注意；最好以3、4人為一個小組，先以2人遠距離攻擊或是魔法攻擊，再利用劍士靠近以近戰攻擊，以讓我方遭受到電毒參最少回合數的反擊。

最好先盡全力專心打倒一隻電毒參，再換下一隻；雖然這個戰法會較花時間，不過對於練功狂來說，有更多的機會可以練功，何樂而不為呢？



4-3 加貝拉洞穴

●登場人物：薩爾拉丁、雪拉查德
●勝利條件：發現加貝拉之花　●戰敗條件：我軍全滅

戰術概要



這場關卡只有薩爾拉丁和雪拉查德可以登場，而且不能夠攜帶任何傭兵，所以用打帶跑戰術是蠻重要的；不要逞強跟敵人去硬碰硬，很容易就會陣亡。加貝拉之花的位置，位於戰場中的右下方的山丘上；首先往右邊移動，把上面的綠蜥蜴與蝙蝠做掉；當薩爾拉丁開完寶箱拿完道具後，就不用浪費無謂的時間，直接向下走就可以了。

發現加貝拉之花後，用薩爾拉丁去攻擊加貝拉之花，就會出現事件；新登場之石巨人的血有3000之多，威力又強，如果真的要打要花很多時間，能避免就盡量避免與它戰鬥；反正石巨人移動力不高，可以很輕易地逃脫其攻擊範圍。



4-4 提雪昂之近郊叢林

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅　●戰敗條件：我軍全滅

戰術概要

這個關卡沒有什麼地形優勢，加上骷髏海盜會以三隻為一組來攻擊，所以要根據狀況卡位，以保護體力較少的同伴；不要被敵方包圍，不然會很容易就陣亡了。

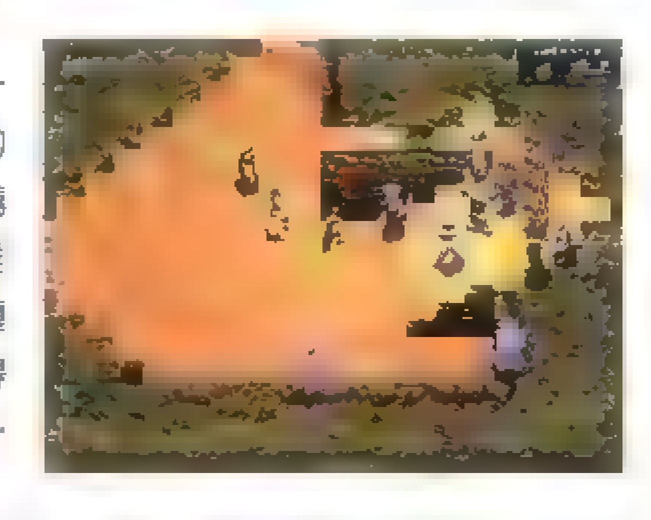
敵人的攻勢會有三波，將以骷髏魔法師為首的陣勢來靠近我方，骷髏魔法師的防禦力很弱，會躲在後方使用魔法攻擊，如果在跟骷髏海盜戰鬥時，看到骷髏魔法師加入戰局，建議挪出兩隻角色先把它打倒，再回來繼續清骷髏海盜；只要善加利用上述戰法，不要讓我方角色離本陣太遠即可。總而言之，只要能讓骷髏魔法師倒下，取得勝利就容易得多。



4-5 佔領提雪昂的計劃

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅　●戰敗條件：我軍全滅

戰術概要



整張地圖可以分成三個區域：一開始的第一層、右上的第二層及右下的第三層。由於敵人的數量相當多，推薦的方法是以一層一層慢慢打的方式推進；利用每個往上層移動的樓梯，這種位置對於卡位非常好用，只要卡位卡得好，就可以利用大範圍魔法攻擊來個一次通殺！

敵人的主要兵力幾乎都集中在第二層，記得上個戰場使用的戰術：先打倒骷髏魔法師再對付骷髏海盜。這裡回復道具蠻重要的，要隨時注意角色的狀態以免陣亡。只要清光所有的小嘍囉，剩下的頭目庫雷戈就沒有什麼好害怕的了。

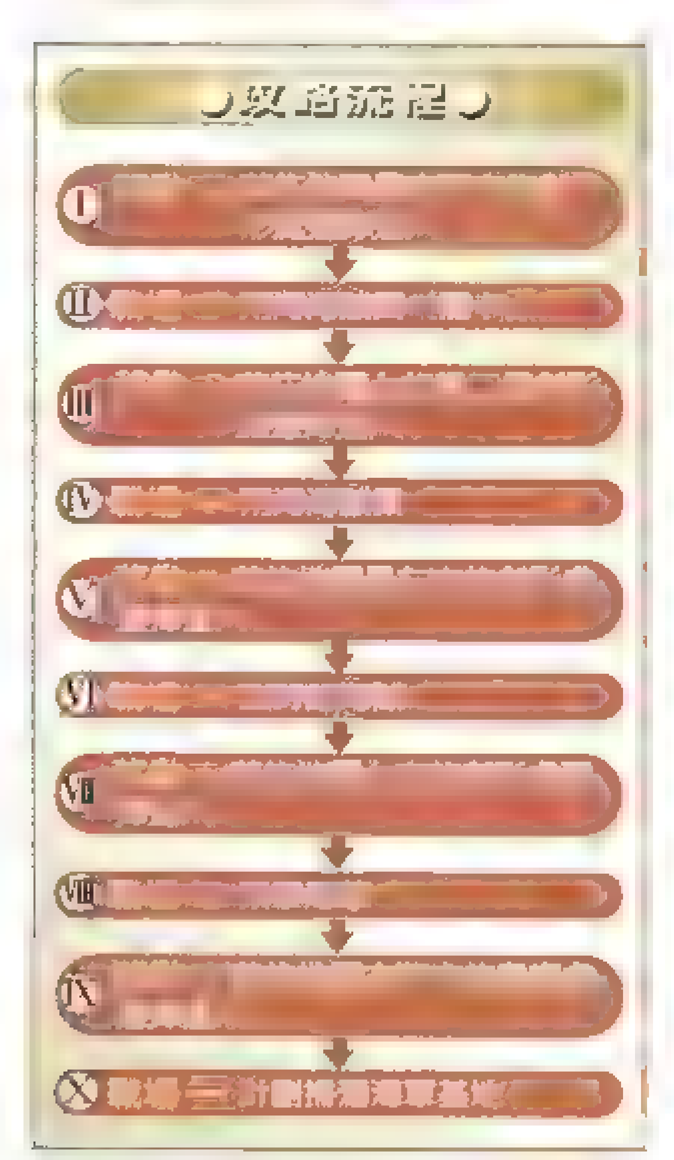


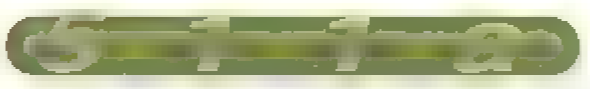


第5章 私掠海盜

本章的主要目的為與索泰軍交戰，搶奪舊有貿易航線的行駛權。

●分歧路線A





南海海賊團-關卡a

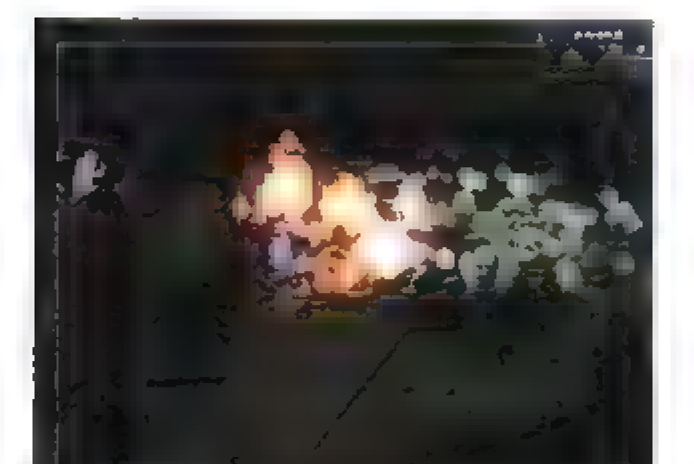
●登場人物：阿基達哈克 X4（由我方任選四個角色搭乘）
●勝利條件：敵軍全滅　　●戰敗條件：我軍全滅

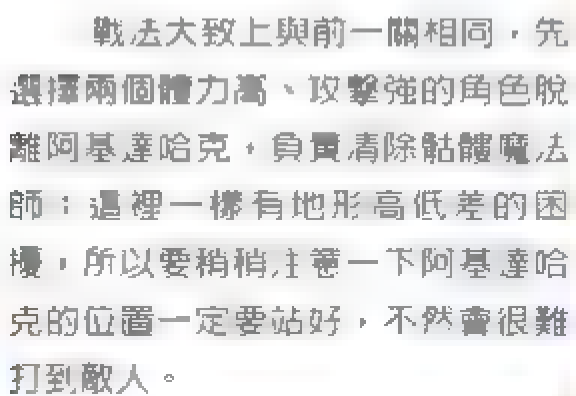
●戰術概要



這個關卡出場的我方角色會搭乘阿基達哈克登場。敵人分別位於戰場上下的兩艘船內，可以用各個擊破的方式比較安全。先選擇任一艘船做攻擊目標，由於有地形高低差的關係，飛到船上後最好讓某個角色選擇脫離阿基達哈克，負責清除在船上"趴趴造"的骷髏魔法師。先攻骷髏魔法師的原因，是因為魔法師的魔法會讓阿基達哈克虛弱，先幹掉他們會比較好；至於其他敵人，只要依靠阿基達哈克的"多彈頭攻擊"就綽綽有餘了。

先清完一艘船後，再轉移目標攻擊另一艘船，一樣先以打倒骷髏魔法師為優先。這裡要注意一點，便是脫離阿基達哈克後，將無法再返回阿基達哈克，所以最好別隨便亂脫離，可是會嚴重影響我方戰力的。





南海海賊團

●登場人物：阿基達哈克 X4
●勝利條件：敵軍全滅　　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

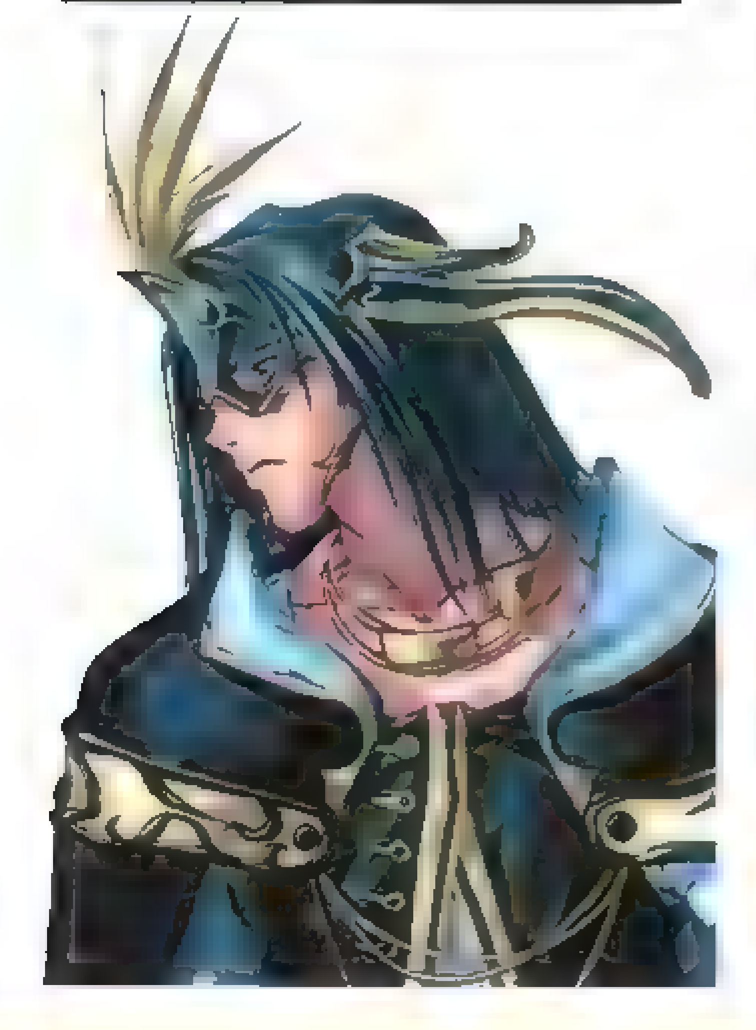


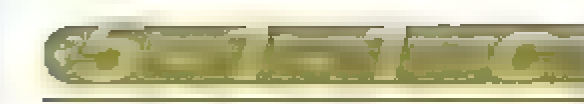
乍看之下本關比起上一關簡單得多，因為所有敵人都在一艘船上，可以集中火力來攻擊；但在實際上，雖然敵人的數目比較少，但是體力卻增多了，而且還有一隻頭目級的敵人出現，難度反而變得更高。

戰法大致上與前一關相同，先選擇兩個體力高、攻擊強的角色脫離阿基達哈克，負責清除骷髏魔法師；這裡一樣有地形高低差的困擾，所以要稍稍注意一下阿基達哈克的位置一定要站好，不然會很難打到敵人。



如果讓撒爾拉丁在此搭乘阿基達哈克，會多出一招"赫粒子光束砲"的必殺技，雖然更耗魔力，威力卻也變得更大，可以依照戰場的情況來使用。船中間有個鐵架，玩家不妨利用此處看看哦！













些許的海賊

●登場人物：阿基達哈克 X4
●勝利條件：敵軍全滅　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

由於敵人魔法系的角色異常地多，好像專門來克制阿基達哈克一般，所以在這個戰場中，阿基達哈克的功用等於登船的交通工具。將四隻阿基達哈克全部選擇在船頭處脫離後，先把船頭上零星的小兵做掉，再慢慢往左邊船中央移動，以避免把所有敵人全引過來。

一次將一個小組的嘍囉引誘過來，以分批的方式慢慢地清除，船頭跟船中央有個障礙，是個蠻不錯的引誘點，最後剩下的兩組兵力就很好清嘍！沒有體力時就先躲好休息，能夠節省越多的回復藥，後面就會玩得更輕鬆哦！

索泰海軍

●登場人物：阿基達哈克 X4
●勝利條件：敵軍全滅　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要



這一關位於地圖上的海面，是可以略過不打的，而且這關很難，棘手的角色不少；不過建議玩家還是拿來練練功，反正登船後阿基達哈克的用途就不會這麼大了。戰法與之前第一及第二個戰場打法雷同，分成小組作戰，從船頭登陸後用慢慢引誘的戰法來應付；小組中至少要有一個會恢復魔法的角色，要不然被敵人包圍住就很慘了。

以步行角色搭配阿基達哈克的方式，先清除魔法師，再依序打倒光速劍兵，其他敵人的清除順序就無所謂了。先清完下方船隻上的敵人再清上方船隻，因為下方的敵人會比較多，多一個人支援小組作戰會差很多。新登場的小型飛空艇森德伯特相當麻煩，最好清光了再登船。

計劃掃蕩海軍基地

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅／掌握海軍基地　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要



雖然這關的敵人很多，但由於我方人員已經會合，所以打起來不會很吃力；先別理在地圖下方的怪物，因為相比之下，人形的敵人還比較難纏，守住敵人攻勢比較重要。最好先到前方把路口堵住，卡好位之後，再利用魔法攻擊把堵在門口的敵人做掉；至於在最後面的敵人，只要不衝上去，他們幾乎都是不會移動的。

清完路口的威脅後，回頭專心對付蠍子和紅唇怪；等到威脅解除，再往前推進戰線。傭兵在這裡是個很好用的東東，比較遜的我方角色，可別忘了給他們配置一下哦！



第6章 致命的莫他那比戰役

本章的主要目的是幫助蓙皮爾丁攻打莫他那比、奪回月影西藩刃的基地，以及攻佔卡斯迪要塞。

●分歧路線A

攻略流程

I [illegible]
II [illegible]
III [illegible]
IV [illegible]
V [illegible]
VI [illegible]
VII [illegible]
VIII [illegible]
IX [illegible]
X [illegible]



6-1-1-a 計劃攻打莫他那比

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要





這關卡敵人的數量很多，與其以單兵作戰的方式，衝進敵陣跟敵人硬碰硬，倒不如先擺好一個完美的陣形，會更為好用且實際。建議由阿基達哈克負責支援並四處游走，攻擊力強的角色則放前面攻擊兼卡位（配置傭兵後會更好卡位），再把施魔法的放後面猛轟。

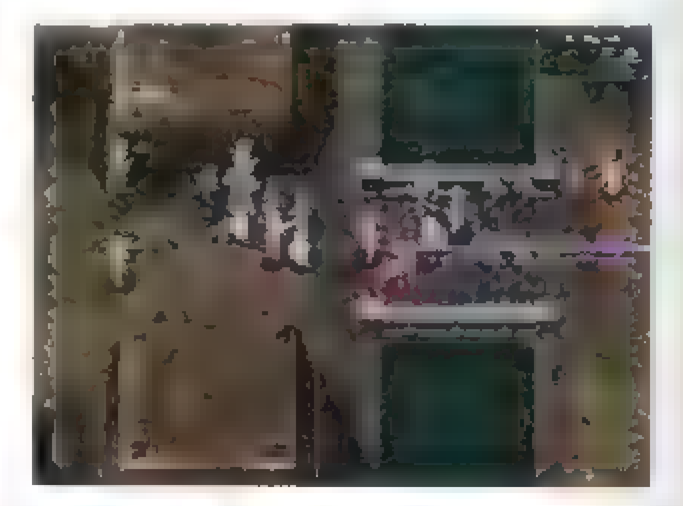
阿基達哈克的"多彈頭飛彈"對付坦克非常好用，先使用阿基達哈克把坦克重創，再讓其他人來收尾，所以最好讓阿基達哈克卡好不錯的位置，攻擊後再待機，就不會耗費太多時間來集氣等"多彈頭飛彈"，過關就只是時間上的問題而已啦！

6-1-1-b 莫他那比市街

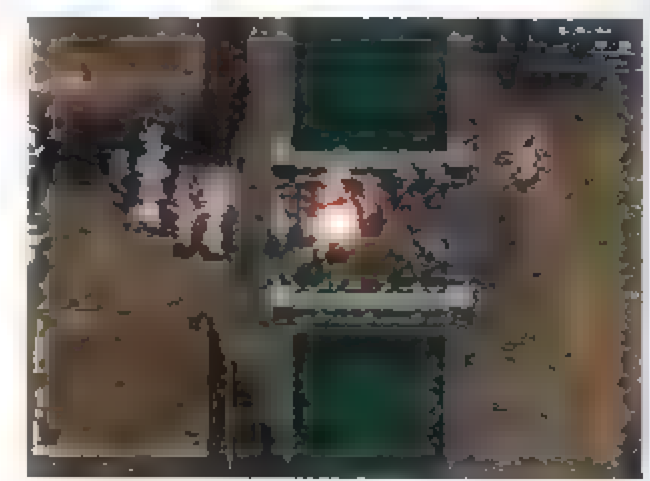
●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅　●戰敗條件：我軍全滅

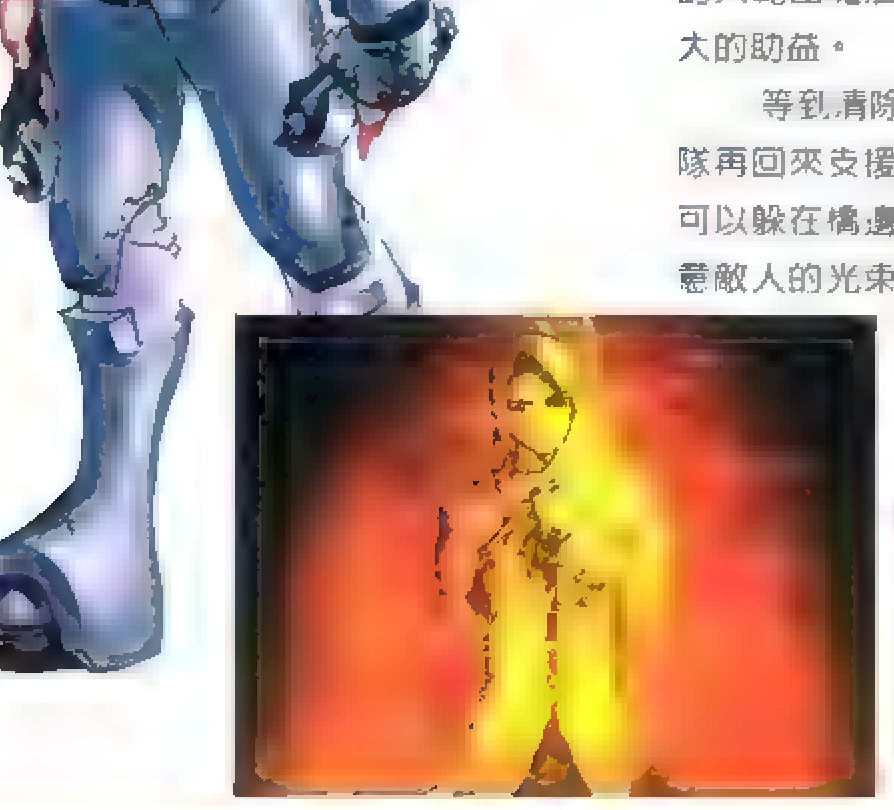
●戰術概要

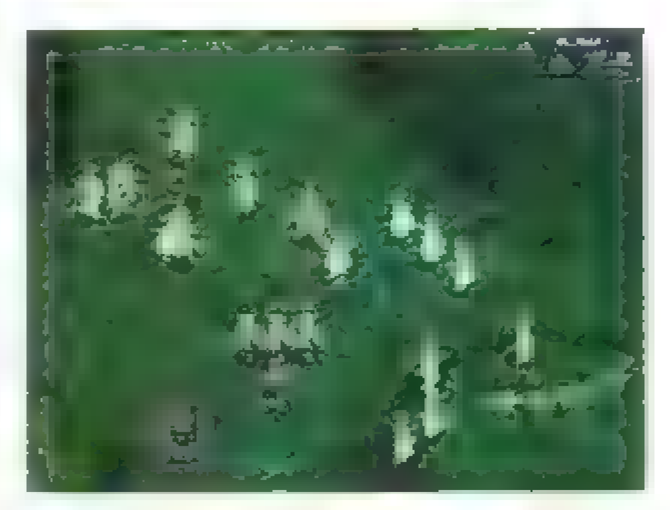
這個關卡有兩個戰區，所以要先把我方的兵力分成一大一小的兩組兵力，分別配置5～7人及3～5人；小兵力的那組先去打在地圖下方的敵人，大兵力的那組部隊就直接向地圖左邊的主戰區移動。記得兩組人馬都至少要配置魔法師，也就是說，把雪拉查德與伊瑪常娜分開在兩組中就可以了；魔法師的大範圍魔法攻擊，對於戰局會有很大的助益。

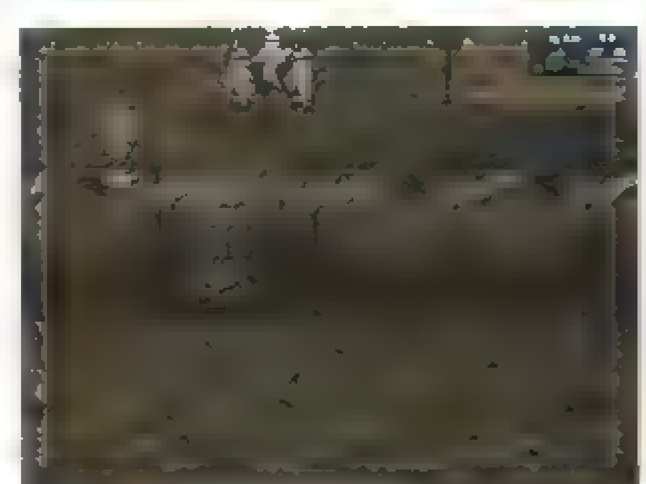


等到清除了下方敵人的威脅，部隊再回來支援主戰區；主戰場的部隊可以躲在橋邊引誘敵人過來，但要注意敵人的光束槍傭兵和光束劍士，最好優先幹掉這兩種敵人。先頭部隊的體力也要注意，要記得隨時回復體力。

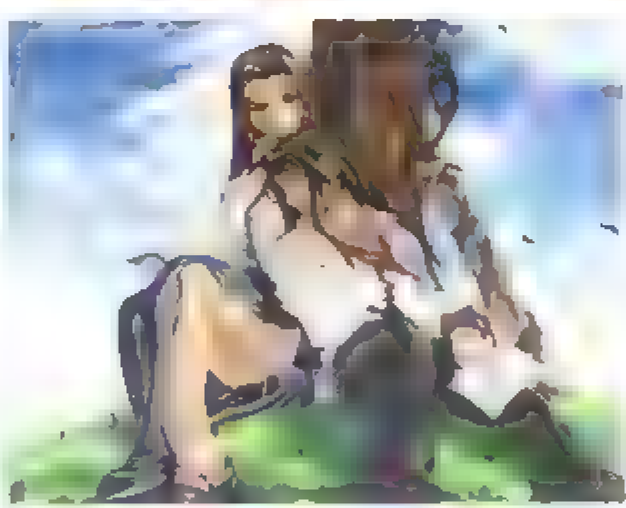










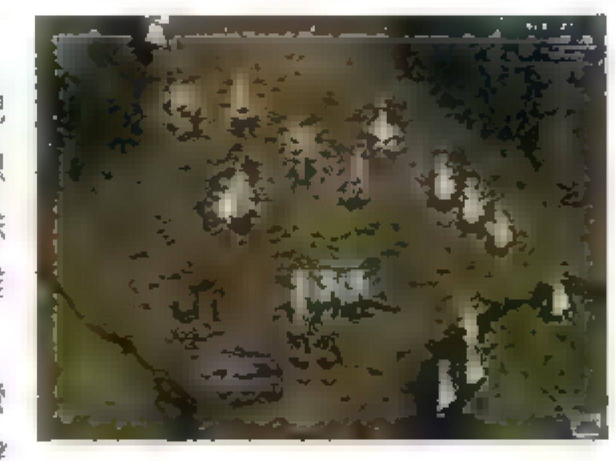




6-1-1-c 莫他那比城外

●登場人物：全部　●勝利條件：雅安琪修卡之死亡
●戰敗條件：薩皮爾丁之死亡

●戰術概要



這關的勝利條件比較簡單，只要把雅安琪修卡幹掉就算過關了；但如果想練練等級的玩家，可以卡住路口，清除皮皮來襲的敵人，清完了後再去打雅安琪修卡。

如果用速戰速決的玩法，就不要管那些擋在路口的敵人！讓等級高、攻擊力強的角色衝下去堵住雅安琪修卡，然後其他人用魔法或必殺技去打小兵或坦克，以牽制住部分的小兵，主力部隊則全力攻擊雅安琪修卡。只要用上最強的必殺技，兩三個回合就可以幹掉雅安琪修卡了。

6-1-1-d 月影西藩刃之要塞

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

這關的重點是奪回之前被攻佔的月影西藩刃要塞，所以敵人的主力都在要塞內；將大門破壞之前，最好先把主近戰跟主支援遠戰的角色位置分配好，這樣攻入要塞才會比較輕鬆。這裡建議，讓雪拉查德主攻優魔法，而伊馮席娜主魔法攻擊，至於其他人就負責站在門口卡位。

破門之後敵人會自己下來，這時利用魔法和"連"的必殺技攻擊，把大半的敵人給清掉，不要讓敵人有退回去補血的機會，不然就得趕快追上去補他一刀！因為這裡的敵人都蠻強的，陣形千萬不能亂掉，否則隨時會有被殲滅的慘劇發生哦！

6-1-1-e 卡迪斯要塞

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅／佔領要塞　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要



這關也是攻佔要塞的關卡，和前一場比較不同的，便是卡迪斯要塞中的防守武力—機關砲攻擊的次數蠻多的，相對的我方損血量也會增多；刺客的數量雖然眾多，卻不會構成太大的威脅，因為其攻擊力實在不是很強。與前幾次的戰法大致相同，先讓魔法系角色在遠方負責解決機關砲，攻擊系角色向上方前進專打刺客。



戰場大致分成兩個部分，只要中間的門不被破壞掉，地圖最上面的敵人就不會下來攻擊；妥善利用這點，先將門外的敵人跟機關砲全數解決，再破門去對付門內的敵人。

第5章 護衛艦隊

本章的主要目的是自行開拓新航線的行駛權。

●分歧路線B

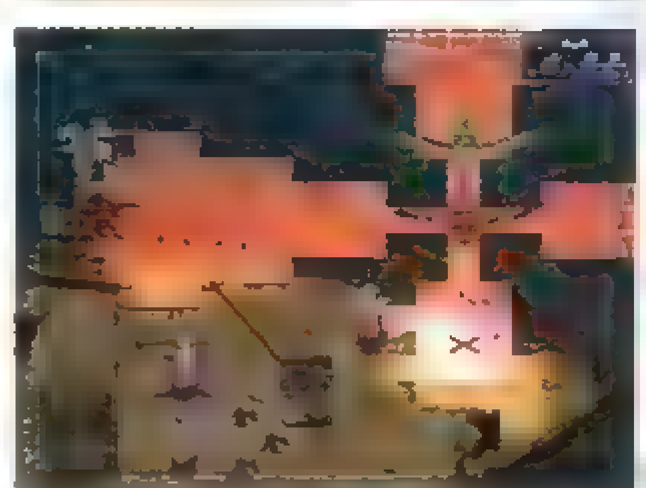


5-2-1-a 海盜船

●登場人物：阿基達哈克 X3
●勝利條件：敵軍全滅　　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要





這個戰場跟分歧一非常類似，先從地圖上方的船開始，一個人先脫離阿基達哈克，剩下兩隻乘坐阿基達哈克的角色則負責掩護。因為魔法師的魔法會給阿基達哈克重創，所以先幹掉魔法師；至於其他的敵人，依靠阿基達哈克的"多彈頭攻擊"就綽綽有餘了。地圖上方的船清完後，再用剩下的兩隻阿基達哈克清地圖下方的船；在此推薦最好用"脫離"，用硬碰硬的打法，省得阿基達哈克被魔法師當作活靶猛炸。

這裡一樣要注意地形高低差跟攻擊距離的問題，免得發生阿基達哈克打不到敵人的窘況；最好別在此消耗太多補給道具，免得後面的關卡不太夠用。



5-2-1-b 南極冰原

●登場人物：全部
●勝利條件：怪物之採集　●戰敗條件：我軍全滅

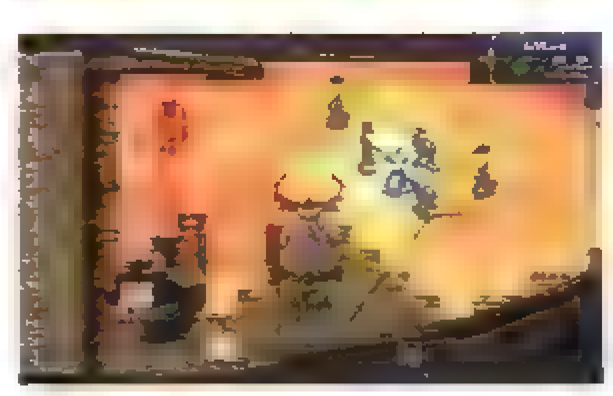
●戰術概要



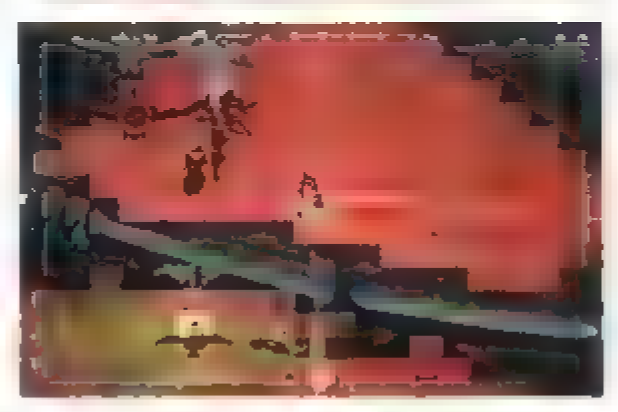


前往這一關時，記得幫出戰的角色購買"防寒衣"；如果沒有穿上"防寒衣"的話，人物會因為慢慢地變冷而結冰，最後喪失行動的能力，因此結冰的人物等於喪失戰力！如果要避免此狀況，可以先將雪拉查德與伊馬庫娜轉職為凱伊斯教徒，再利用火炎結界與火球烈炎彈來鋪路與攻擊，這樣就不會發生人物變冷的狀態發生。不過要注意，站在火炎結界裡太久也是會損血的。反正這關魔法以支援為主，先避免讓我方人物產生狀態異常的情況，再攻擊敵人。

戰線不要推進太快，以防有人結冰；如果有狀態異常的情形發生，可以把他移動到火炎結界內，或是僱去幫他放個火炎結界烤一下，馬上就可以退冰啦！









5-2-1-c 凱西勒沿海

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅　　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

在配置人物時，最好將能搭載阿基達哈克的角色全部搭載上去，另外將雪拉查愛與伊馬席娜配置在地圖的中間。戰鬥開始後，利用阿基達哈克的移動能力，將船上的敵人都引到船邊，再用我方船上的人物用魔法攻擊敵人；基本上讓阿基達哈克做好引誘跟支援的角色，基本上只要有個角色能利用阿基達哈克登船，負責清除魔法師就可以了。

要注意阿基達哈克的血量，因為敵方魔法師會專打阿基達哈克，所以快陣亡時要趕快脫離，或選擇為下一波登船的角色，要不然阿基達哈克一陣亡，會連搭乘者都出不來，那可是會削減自己陣營的戰力喔！

5-2-1-d ISS的奇襲

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅　　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

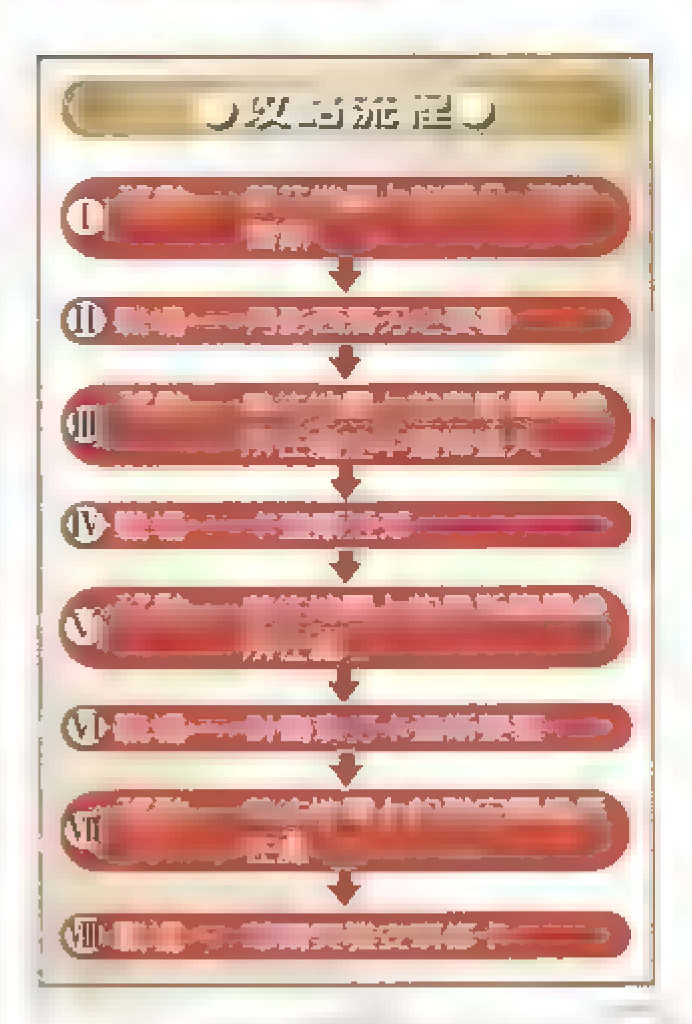
這關比上一個關卡還簡單，只要先將魚形飛空艇清光，船上的敵人數目跟強度反而沒有上一關卡難纏。配置結束後，先不要移動我方部隊，等待魚形飛空艇自己飛過來時再全力攻擊，把所有魚形飛空艇都清光後，再移動往前推進就可以了，其中"多彈道飛彈"和"火球烈炎彈"都是很好用的攻擊技

魚形飛空艇清光後，作戰方法可以參照著上一關的方法，以人搭配阿基達哈克的小組作戰，就可以輕鬆過關了；如果阿杜斯練得夠強的，還可以利用他的"瞬間移動"，瞬移到敵方的船上突襲，可說是非常好用哦！

第6章　攻佔卡迪斯要塞

第六章的主要目的是奪回月影西藩刃的基地，并且攻佔卡斯迪基地

●分歧路線B



6-1-2-a 月影西藩刃之要塞

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅　　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要



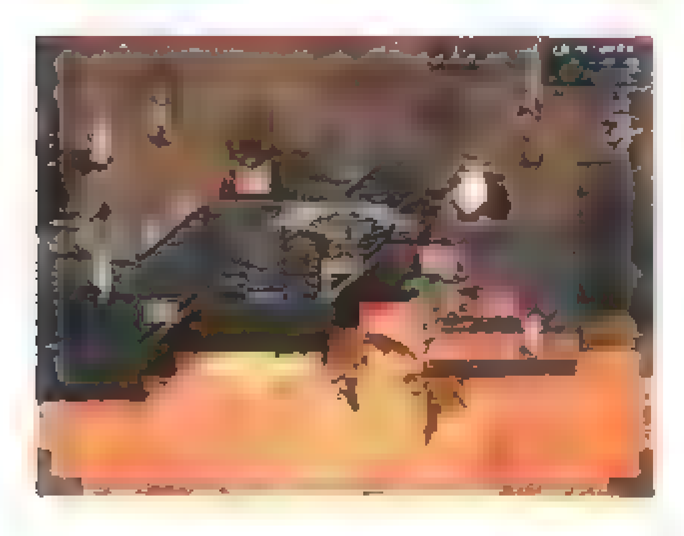


這關的重點與分歧一相同，同樣是奪回之前被攻佔的月影西藩刃要塞，所以敵人的主力都在要塞內。將大門破壞前，一樣把主近戰跟主支援遠戰的角色位置分配好，這樣攻入要塞才會比較輕鬆。同樣讓雪拉查應主恢復魔法，而伊馬席娜主魔法攻擊，至於其他人就負責站在門口當盾牌。

打破大門後敵人會自己下來，利用魔法和"連"的必殺技攻擊便可以清掉；如果敵人要退回去補血時，得趕快追上去讓他躺平。記得陣形別亂掉，否則很可能會被殲滅哦！









6-1-2-b 卡迪斯近郊

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅　　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

遇到這種幅員廣大的戰場，當然是以攻擊範圍大又遠的阿基達哈克為主力了；人形部隊以掩護魔法師為主，配合魔法師的移動，慢慢的移動整個部隊。阿基達哈克下去後，會先與敵人發生遭遇戰；不要懷疑，卯起來使用"多彈頭飛彈"攻擊坦克就對了！當魔法師部隊也差不多到可以攻擊的範圍時，利用魔法"火球烈火彈"合力把坦克清掉。

將所有坦克清除之後，再利用相同的戰術對付其他單位，幾乎一回合都可以清掉一組敵方的小部隊，要過關就很容易囉！

6-1-2-c 計劃攻打卡迪斯要塞

●登場人物：全部
●勝利條件：敵軍全滅　　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

這裡將會遭遇到前所未有恐怖的敵方角色 "魔杖機—別西莫士"！連敵人的數量也是超級多的，所以將是一場硬仗。一開始先用魔法與阿基達哈克，把靠近門口的兩挺機關砲解決掉，再擊破大門；大門破壞之後，趕快用血多的同伴去負責擋住門口，後方再用魔法慢慢打，一隻隻地清。

千萬不要讓魔法師靠近最棘手的別西莫士，要不然可能會發生一刀一個的慘劇，最好的辦法就是用血多的人去把它圍住，讓它無法移動；別西莫士只會用劍技攻擊玩家，在卯起來用魔法與"運"的技巧，快速地損耗它的HP。

只要把魔杖機給幹掉，奧斯曼就會出現，就沒啥好害怕的了；打到這個局面，可說是過關在望了。

6-1-2-d 耶爾契雅安琪修卡

●登場人物：全部
●勝利條件：雅安琪修卡之死亡　　●戰敗條件：我軍全滅

●戰術概要

這一關與上一關的關卡相比，就簡單很多啦！如果想要練練等級的話，就先衝下去打雅安琪修卡，不過要注意她的血量，以免不小心把她給打死；她在瀕死前會跑走去休息補血，這時讓一隻等級高的角色（較不需要練功的同伴）去追她並持續攻擊，別讓她將血補滿，偶爾就給他k個幾下，剩下的同伴就解決小兵練練等級。

這裡的敵人並不難纏，只要注意別被敵人給包圍住就好了；把所有的敵人清光後，再把雅安琪修卡給幹掉就可以了。







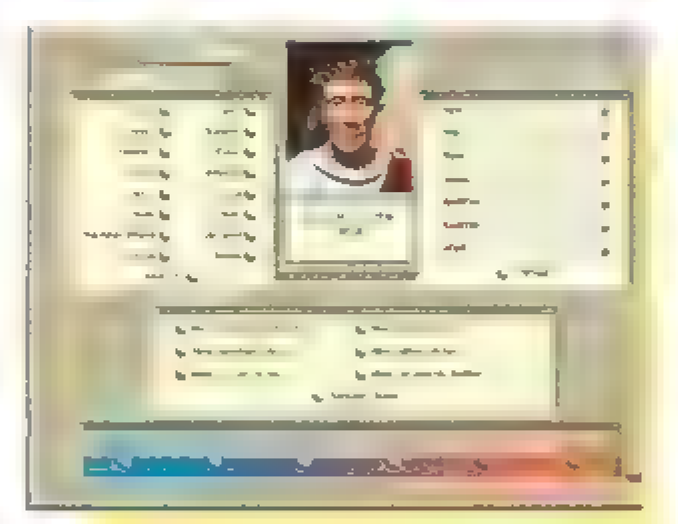


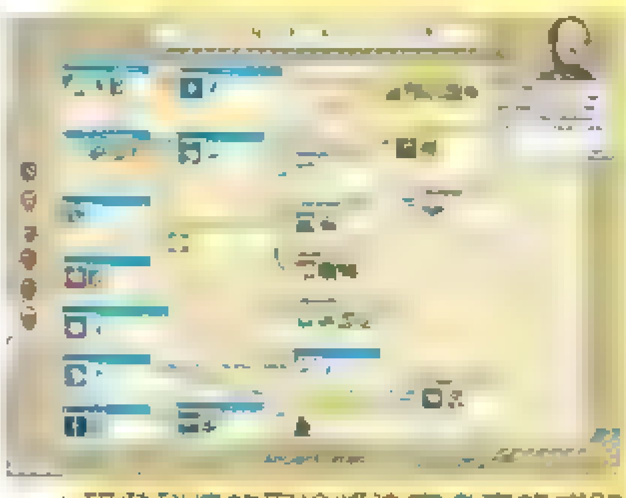


文明帝國Ⅲ 戰略指南

經過幾年來的種種波折，眾文明迷期待已久的文明帝國Ⅲ終於上市發行 文明系列的迷人之處，在於遊戲過程中能選擇的決策千變萬化，而使遊戲的發展次次不同 發展什麼樣的科技、建造什麼奇觀、與鄰國是戰是和，開戰的話該派出什麼部隊取勝，再再使文明迷犧牲了無數個夜晚，一玩到天亮 由於編輯部的邀稿，筆者將依科技發展 世界奇觀 軍事部隊與戰鬥三個方面，在時間上依上古、中古、工業、現代四個時期，跟各位同好分享心得

●另文中所使用之中文譯名，則是以國內發行商所提供的官方譯名為準，請各位注意。


▲選擇適合自己個性的文明相當重要


▲研發科技的取捨將決定未來的成敗

科技發展 上古時期

上古時期中，只有兩種政府體制可供研發：君主制（Monarchy）及共和制（Republic）。隨著玩家於遊戲設定時選擇的文明所具備之屬性不同，某些文明要發展君主制較容易，某些要發展共和制較省事。舉例而言，日本及阿茲提克同屬軍事性及宗教性的民族，在遊戲初始時就握有葬禮儀式（Ceremonial Burial）及武士道（Warrior Code）這兩項科技，而這兩項科技恰為發展君主制必經的四項科技中的兩項。選擇這類型的文明，無疑在邁向君主制的道路上省了一半工夫。

君主制能讓玩家維持較多的部隊，靠著付錢的方式趕工生產，甚至能靠著軍隊使人民噤聲；然而對於那些研發科技優先的學者型玩家來說，共和制帶來的豐沛商業，足以使科技的研發一日千里的利益，才是他們心目中的首選。

科技發展 中古時期

時序進入中古時期後，在科技研發的策略上，固然可以選擇把每一項科技都研發完後才進入下一個時期，也可以略去某些選擇性的科技（optional advances，中古時期有：騎士制度、民主制、經濟學、自由藝術、軍事傳統、樂理、航海術及印刷術共八種）而提早進入工業時期。有時筆者在電腦對手的競爭壓力下，會略去某些選擇性的科技而進入工業時期，其間的利弊得失可以說是見仁見智。

本時期開始時能夠研發的科技都顯得實用而誘人。

●研發封建制度（Feudalism）

讓玩家能建造長槍兵（Pike men）部隊及世界奇觀「孫子兵法」（Sun Tzu's Art of War），能為那些窮兵黷武的玩家省下一大筆軍營的維護開銷。重要性難分軒輊的一神論（Monotheism）讓玩家可以起造大教堂（Cathedral），繼上古時期的神殿（temple）之後，又一個可以討好人民的公共設施，對於累積文化分數以擴張疆界更是大有助益。


▲埃及文明的金字塔十分壯觀

▲太空船建造中

文明帝國3

●空中花園（Hanging Gardens）

這座上古世界奇觀在單一大陸的範圍內，也是對抗民怨的利器，但是對於累積文化分數的貢獻卻比不上數座大教堂；那些與空中花園位處同一大陸的城市固然享受了空中花園帶來的好處，但對於城市本身的文化累計卻毫無幫助。

●工程學（Engineering）

是另一項潛力無窮的科技，雖然科技本身沒有帶來什麼令人目炫神迷的部隊、奇觀，但是它能使部隊行經跨河而過的道路時，仍能享有移動上的加權，增加部隊的機動性，再者它也是發展火药（gunpowder）不可或缺的基礎。大體而言，中古時期初始時，發展什麼科技都有利，不大有研發方向錯誤的問題。

科技發展　工業時期

進入工業時代後，首要任務應是盡快發展出「公共衛生」（Sanitation）科技。如果在中古時期把所有的選擇性科技研發完畢，可能會因為欠缺工業時期的公共衛生科技，使得不少城市的人口都卡在12大關；經由完成醫藥（medicine）跟公共衛生（sanitation）的研發，玩家可以建造公共建設中的醫院（hospitals），從此只要城市中的糧食供應無虞，人口便能無限增長。當進入工業時代後，玩家領下可能沒有多少人口12的大城，但是在不久的未來，心城市的規模會擴張到12！像這種攸關基礎建設的重要科技，還是早日入袋為安吧！

其他重要的科技還有「間諜術」（Espionage）。研發完成後，玩家能夠建造小型奇觀：情報機關（Intelligence Agency），透過諜報活動的運作，往往能戲劇化地扭轉戰局；如果玩家打算在現代時期進行一場太空競技，更是非研發不可，因為透過間諜活動來破壞敵國的太空船生產，是自己能在半人馬星捷足先登的堅強保證。

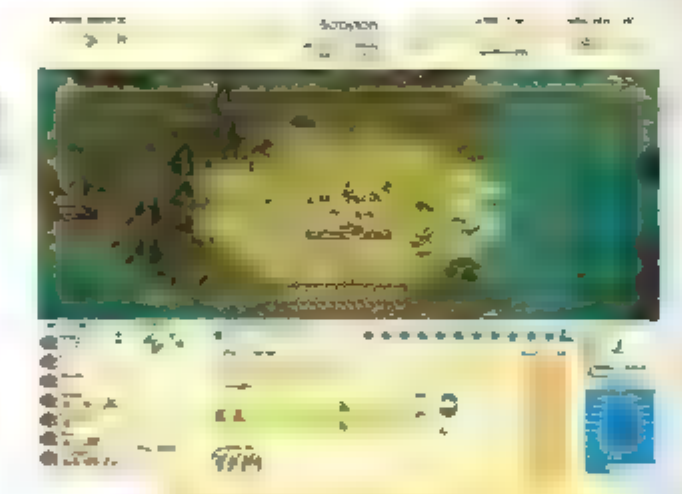
科技發展　現代時期

進入現代時期以後，研發重心通常就圍繞在太空競賽上。玩家必須專心致志於研發「建造十種組件」所需的科技。

太空飛行（Space Flight）	指揮艙（Cockpit） 接合裝置（Docking Bar） 引擎（Engine）
人造纖維（Synthetic Fiber）：	船體外殼（Exterior Casing） 冬眠艙（Stasis Chamber） 儲藏補給（Storage /Supply）
超導體(Superconductor)：	燃料室（Fuel Cells） 生命維持系統（Life Support System）
雷射（Laser）	仿地球娛樂空間（Planetary Party Lounge
人造衛星（Satellite）	修正軌道用的小火箭引擎（Thrusters）

除此之外，還要研發火箭學（Rocketry）以取得戰略資源「鋁」（Aluminum）；研發核分裂（Fission）以取得戰略資產「鈾」（Uranium）。它們同為建造太空船不可或缺的原料。從上述的繁複過程來看，就不難了解建造太空船是件規模多麼宏大的任務。

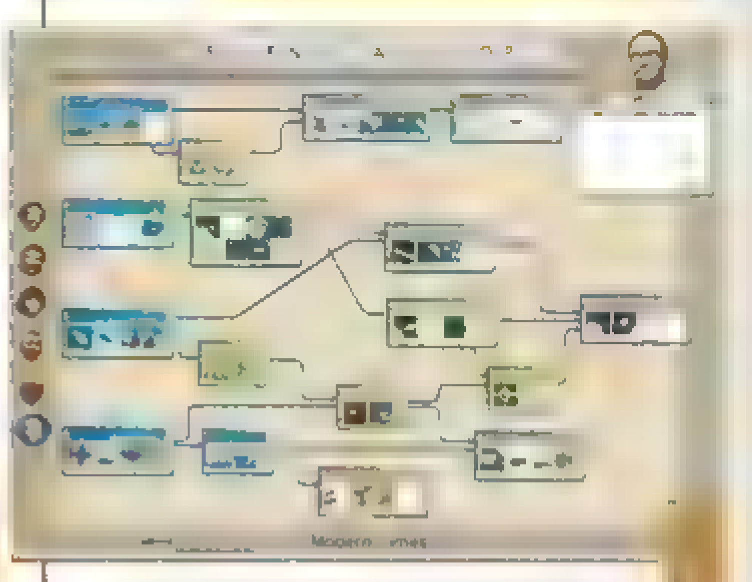
在現代時期，絕大多數高產出的文明必須面對可怕的污染問題，所幸有不少科技帶來的公共建設足以協助各國對抗這個生產上的難題；最早出現的是生態學（Ecology）科技帶來的大衆運輸（Mass Transit）及太陽能電廠（solar Plant）。



▲致力發展更大的城市吧！



▲情報機關是相當有用的建築

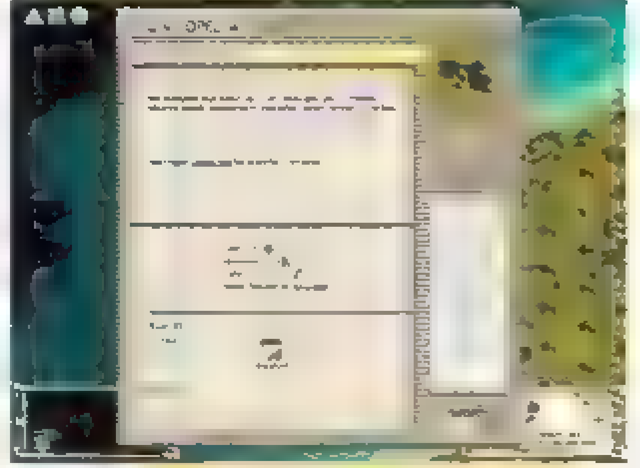


▲現代時期的科技多是建造太空船不可或缺的

如果玩家為燃煤電廠（coal plants）及工廠（factories）所帶來的大量污染所苦，太陽能電廠恰是一帖救命良方，它既帶來等量的產出，卻不會帶來任何污染；緊接在後的回收（Recycling）科技使玩家得以建造回收中心（Recycling Center），此後高人口聚居的大都會將不再為高污染所苦。如果對污染問題輕忽大意，日後將衍生出嚴重的生產障礙。

雖然筆者總在主要的生產重鎮配置大批工人以確保山清水明，有時仍不得不承認生態學跟回收科技的重要性；縱然在AI的競爭壓力下，時常少有餘裕研發上述兩個科技，但若全球暖化（Global warming）把青青草原化成了衰衰黃沙，它們就是唯一的救命仙丹。

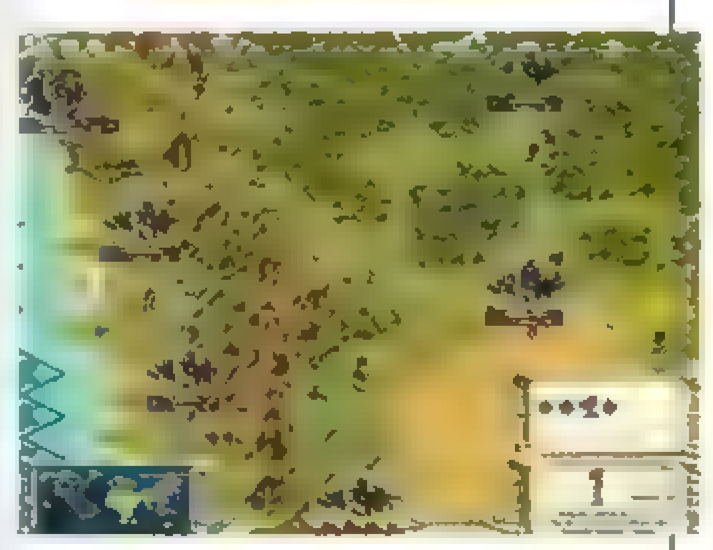




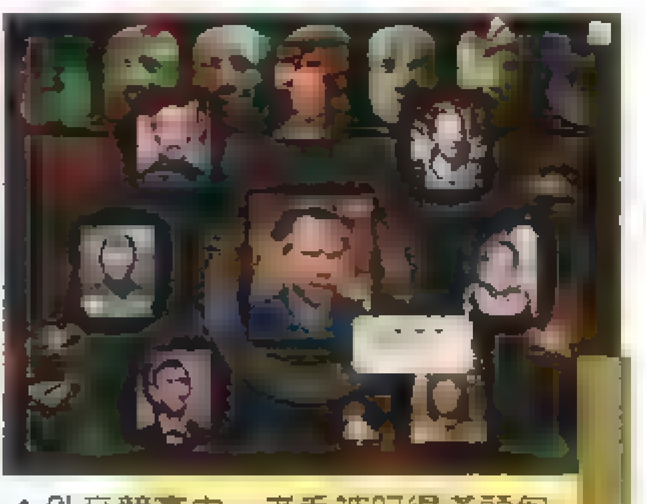
▲大圖書館的百科說明



▲大圖書館在城市景觀中的樣子



▲軍團堪稱是陸戰中的霸主



▲外交競賽中，老毛被叮得滿頭包



▲外交競賽中，貞德碰了一鼻子灰

世界奇觀　上古時期

在上古時期表現出色的絕妙捷徑，在於建造大圖書館（Great Library）。或許某些好戰的玩家只想致力於軍事相關科技的研發，而無暇顧及建造大圖書館所需的科技（字母Alphabet、書寫Writing、文學Literature），然而忽視大圖書館的價值可說是大大失策！它的價值在於：無論任何一項科技，只要有兩個以上的玩家接觸過的文明已擁有，玩家便能透過大圖書館即時取得！此外，它所提供的文化分數6，也是世界奇觀中的佼佼者。

如果在遊戲初始時設定較高的難度等級，AI操控的文明在生產上會得到偏袒，以提高遊戲的挑戰性，這也意謂著玩家在科技研發的領域上，將常常處於苦苦追趕的局面；如果建造了大圖書館，至少不會給人遠遠地甩在後頭。

壽險業有句廣告詞叫「活得越久、領得越多」，用這句話來理解上古時期世界奇觀的價值顯得非常貼切。世界奇觀除了提供特定的功能外，還能提供文化上的利益：上古時期的世界奇觀，最有可能成為玩家手中威力最強的「文化分數製造機」，只因它們屹立日久、源遠流長；縱使日後會因為新科技的問世或早或晚地失效，然而對文化的貢獻卻會與日俱增。某些不喜殺戮、偏好打一場「文化戰爭」的雅士型玩家，常發現他們正莫明其妙地建造著看來無多大作用的世界奇觀，只為了攫取誘人的文化分數。



▲上古時期的世界奇觀

世界奇觀　中古時期

時序進入中古時期後，所能建造的公共建設與世界奇觀也極為繁複多樣。世界奇觀中的牛頓大學、哥白尼天文台、公共建設中的大學都能加速科技研發工作，如果在初始設定時選擇較高的難度，在上古時期又沒建好大圖書館，上述的科技類世界奇觀、公共建設就成了生死存續的關鍵！當小型奇觀中的軍事學院（Military Academy）落成後，就可以在奇觀所在的城市建造軍團（Army），打破只能依靠菁英部隊在戰場上磨練升級成領袖（Leaders）的不便。

世界奇觀　工業時期

工業時期的世界奇觀總數雖然不多，但是個個威力強大。因為隨著時間進展，研發科技的代價日趨高昂，所以建造「進化論」（The Theory of Evolution）所附贈的兩項免費科技顯得格外誘人；「胡佛水壩」（Hoover Dam）能提供一個大陸範圍內的治下城市相對乾淨的水力發電廠，對於增益國力大大有利。

世界奇觀　現代時期

進入現代時期後，假如欠缺工業基礎來建造太空船這樣的龐然大物，那麼「對全世界作人格感召」也許是獲勝的好主意。核分裂（Fission）科技固然是通往核子大戰的門檻，它也是建造聯合國（United Nations）的前提要件；一旦建了聯合國，在外交競賽中就獲得了一張鐵票。所以下次在太空競賽中發現勢頭不妙時，也許聯合國是張反敗為勝的王牌。

上古時期

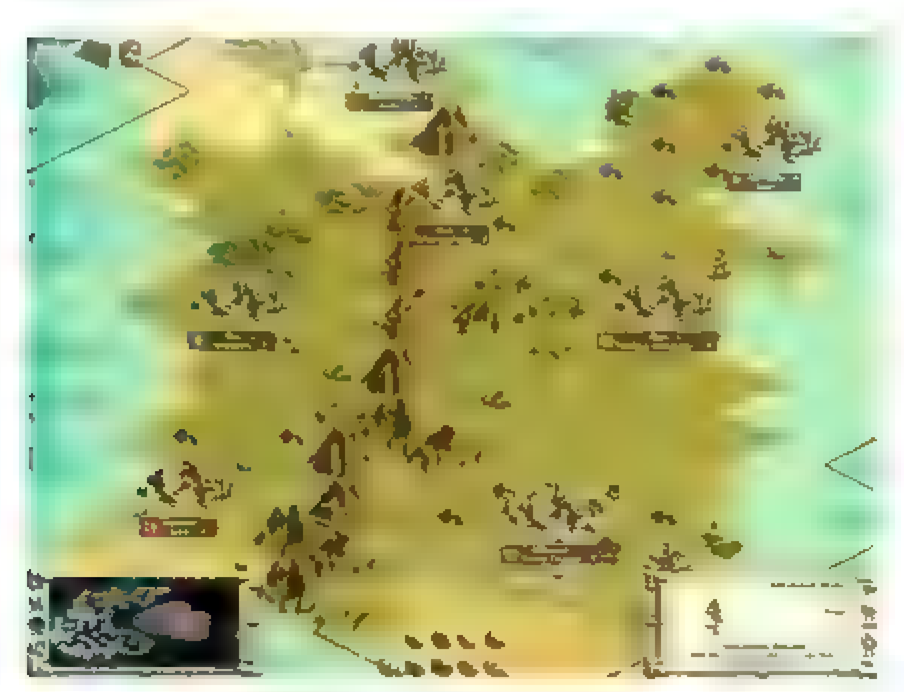
整體而言，劍士（swordsman）是上古時期各民族皆能建造的部隊中，戰力最強的。對於那些偏好逞勇鬥狠的戰士型玩家而言，必定在遊戲初始就及早於鍛鐵（Iron working）的研發；一旦研發工作大功告成，外加上蒼庇佑，領土內就有鐵（Iron）這項戰略資源可供運用，掀起第一波腥風血雨正是時候！

尤其是玩家選擇波斯或羅馬時，更不能放棄興風作浪的大好機會，因為波斯的皇家衛隊（Immortals）擁有本時期最強大的攻擊力4；而羅馬兵團（Legionary）擁有中古時期長槍兵（Pikemen）才有的防禦力3。

如果運氣不好，欠缺自有鐵礦的話，就得進行一場「尋覓鐵礦大作戰」。擁有書寫（writing）科技的話，或許透過交易的手段，能從某個願意「助紂為虐」的文明手中獲得源源不絕的鐵礦供應。

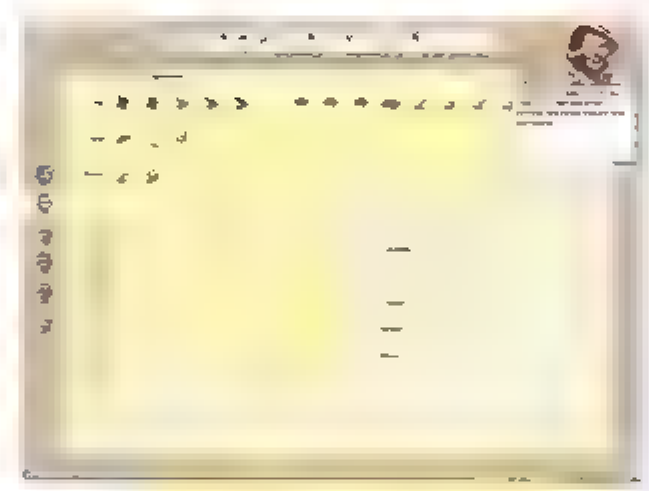
如果此路不通的話，只剩最後一個可行的辦法：集合那些戰力不高、略顯原始的矛兵（spearmen）及弓兵（archers），從鄰人手中搶一兩個鐵礦用用。簡單來說，在上古時期奮力求存的眾多文明大抵可以分成兩個群：有劍士的、跟沒有劍士的，就這麼簡單！

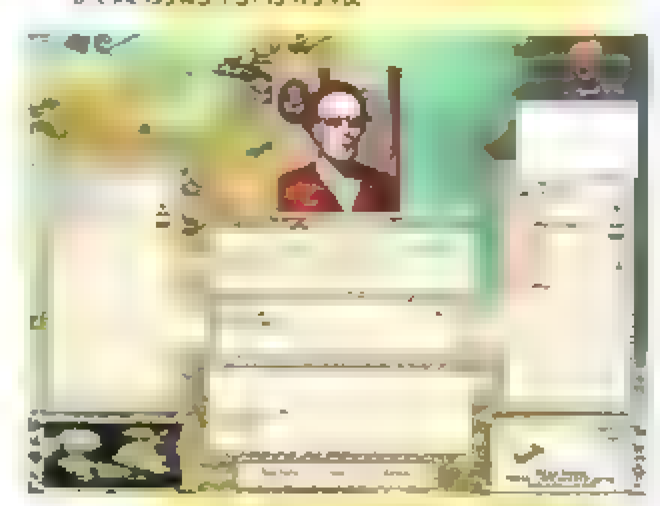
上古時期對軍事防衛極為重要的關鍵科技是建築術（Construction）。在研發之後，玩家不但能建造供水道（Aqueduct）及競技場（Coliseum）以生養人口、取悅民眾外，更重要的是工人（Worker）開始能在地圖上構築要塞（Fortress）。


▲工人是毫無戰鬥力的非戰鬥單位

在文明帝國III中，不只要保護城市本體，保護領土也同樣重要；試想一個靠著絲（silk）這類奢侈品資源安撫民眾情緒的國家，一旦產地與首都間的道路遭到破壞、截斷，會是多麼悲慘的境況；為了達到保護地圖上戰略要點的目的，在地圖上構築要塞，便可提供駐紮部隊25%的額外防禦力，並在要塞週邊的8個方格建立「控制區」（Zone of Control）。

在前作文明帝國II中，進入敵方「控制區」的部隊在行動上會受箝制，然而還會出現古代方陣步兵拘束現代坦克行動的不合理現象；因此在文明帝國III中，控制區的概念作了革新：並非每支部隊都具備在週邊方格建立「控制區」的能力，只有十四種部隊有這項能力：騎手（含中國騎手、依柔郭乘馬戰士）、騎兵（含俄國哥薩克騎兵）、坦克（含德國裝甲）、現代裝甲、雷達火砲、傘兵、海軍陸戰隊、機械化步兵、神盾級巡防艦及軍團。


▲貿易顧問會提供現有哪些資源可供交易的有用情報


▲透過「談判桌」跟鄰國交換資源

一旦一支部隊在週邊方格建立「控制區」，它會在敵軍進入控制區時先行開火而敵軍無法還擊；另外本身不具建立「控制區」能力的單位，一旦身處要塞中，也會在要塞四週建立控制區。這種要塞與駐軍的組合，不但能夠有效阻遏敵軍的偷襲，還能避免上古時期四處侵擾的蠻族肆虐破壞。


▲外交是兵不血刃克敵制勝的途徑之一

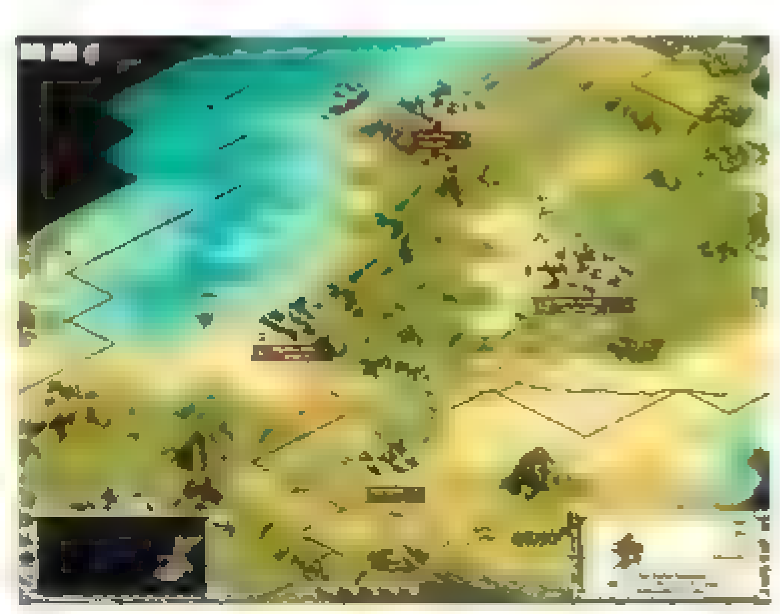


● [illegible] 中古時期

進入中古時期後，最強而有力的攻擊部隊應屬騎兵類部隊，而「馬」這項戰略資源是建造騎兵類部隊不可或缺的，所以在上古時期轉入中古時期的當口，最好先確保「馬」這項戰略資源有穩定的供應，無論是自有馬場、外交斡旋取得、武力奪取都無妨。

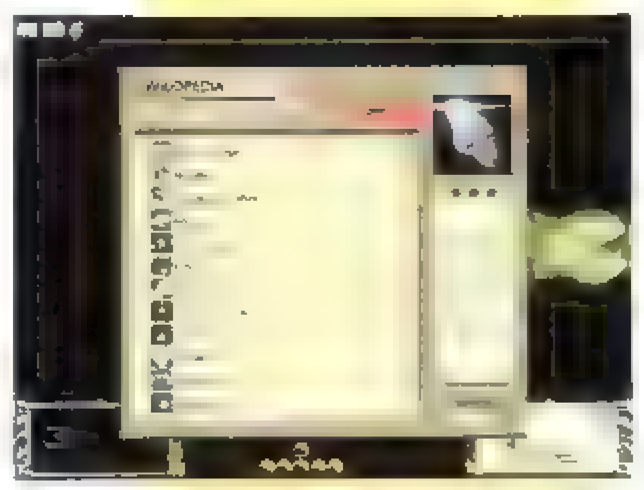
●勇士（knights

在大部份的中古時期是宰制戰場的力量。因為他們既有長槍兵（pikemen）的防禦力3，也有騎手（horseman）的移動力2，更具備長弓射手（longbow man）的攻擊力4。一旦玩家取得建造勇士（knights）的戰略資源—馬跟鐵，靠著勇士們（knights）的鐵蹄擴張帝國的版圖正逢其時。在勇士之後出現的騎士（cavalry），則是騎兵類部隊的登峰之作。



▲騎兵類部隊大多具有建立控制區的能力

▲靠海的都市容易被敵人登陸襲擊



▲遊戲中的線上百科全書對於搜尋資料十分方便

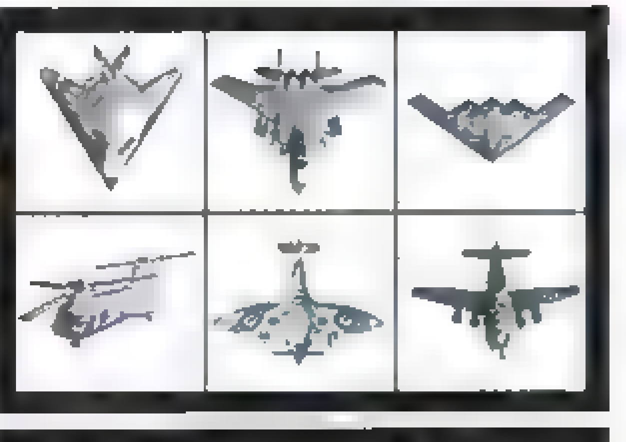
另一個值得注意的部隊，是處於發展階段的火槍部隊。他們的登場使得防禦性部隊獲得應有的正視及評價；縱使建造這些防禦性部隊需要投入戰略資源（建造毛瑟槍兵musket man要用硝saltpeter；建造長槍兵pikemen要用鐵iron），如果想達成「防衛固守、有效嚇阻」的目標，火槍部隊是不可或缺的要角。



● [illegible]（cannon）

有時會無意間為玩家所忽略，然而一旦集中足夠數量的加農砲，它們也能發揮出人意表的戰果。因為加農砲在上古時期的遠祖—攻城器（catapults）用來摧毀城牆還稱好用，可是用來野戰就一無是處；然而加農砲不僅在鏟平城牆方面表現出色，佈署野外以遏阻大批敵軍對領土的進犯同樣優異！雖然與工業時期的火炮（artillery）相比，它們功能有限，然而一則日後可以升級，後勢看漲；在本時期中，加農砲是極有效率的防禦部隊，因此建造它們是不蝕本的投資。





● [illegible]ean)

相較於上古時期對於深不可測的海洋（ocean）心存敬畏，中古時期的海洋也成了環宇諸國的競技場。在研發出對應的科技後，即可運用海上貿易路線與其他文明交易，第一種可供岸轟用的水上單位：快速巡洋帆船（Frigate）也在這個時期出現；這不但是軍事史上的關鍵性突破，操作它的海權國家更能憑藉艦隊的力量獲取驚人的利益。就以登陸戰來說，玩家大可派出快速巡洋帆船艦隊，先把登陸灘頭附近的敵國城市轟成一片焦土，再好整以暇地整隊登陸。



● [illegible] privateer)

是種陽春型的快速巡洋帆船，主要用來攔截中古時期日趨常見的登陸戰；因為艦身上不懸國旗的關係，用私掠艦攻擊他國船隻不會引發戰爭，所以不僅可用來打擊敵國；用來騷擾交往中的「友邦」一樣好用！善用私掠艦干擾對手的話，容易使對手疲於奔命，發展失衡，所以私掠艦無疑是玩家麾下頗具潛力的新成員。

軍事部隊與作戰 工業時期

進入工業時期後，應該是兵多將廣任憑調度的局面。筆者在這個時期中，最欣賞的部隊是步兵（infantry）。促成步兵登場的科技，同時也使橡膠（rubber）成為可開採的資源。步兵的組建極度依賴城市所處的位置，因此祈禱附近有橡膠吧！

一旦步兵上場後，砲擊部隊的重要性更顯重要：要攻陷由兩支步兵固守的都會區簡直難如登天，因此較合理的戰法，在於借重砲擊部隊削弱城市的機能，而不是奢望能夠佔領。火炮（artillery）是擔綱這個重任的絕佳人選，因為建造火炮不需特定的戰略資源，它的射程也相當足夠；當砲彈擊中城市時，可能擊毀城中的公共建設、擊殺城中的居民，也可能殺傷駐軍。

如果無法拿下一座固若金湯的城市，那麼把它打成殘垣斷瓦也算是一種戰略上的勝利，至少對敵軍而言，那座城市應有的功能都不能正常發揮；如果把城市周遭的貿易網絡（道路）也一併破壞掉的話，敵軍更是增援無望。千萬別忘了本時期船艦部隊中，有堪稱遊戲中最有戰力的砲擊部隊：戰列艦（Battleships）及驅逐艦（Destroyers），比起火炮優點多多：更優越的機動力、不會為敵所俘、在砲擊能力外更有攻防能力以供自衛。

另外一支值得推薦的部隊是空中武力。營建機場除了可得到部隊空運的利便及建構空中商業網絡外，也可以生產轟炸機、戰鬥機及直升機等空中武力。戰鬥機固然可以對地面部隊、公共建設造成輕微的損害，然而最主要的功用是對我軍城市、部隊提供「戰鬥空中巡邏」的保護。轟炸機的功能與火炮相似，差異在於火力投射距離更遠，且對於地面部隊可說無敵；直升機可以裝載地面部隊，並把他們載運在任務範圍（operational range）內的任何方格內降落。

軍事部隊與作戰 現代時期

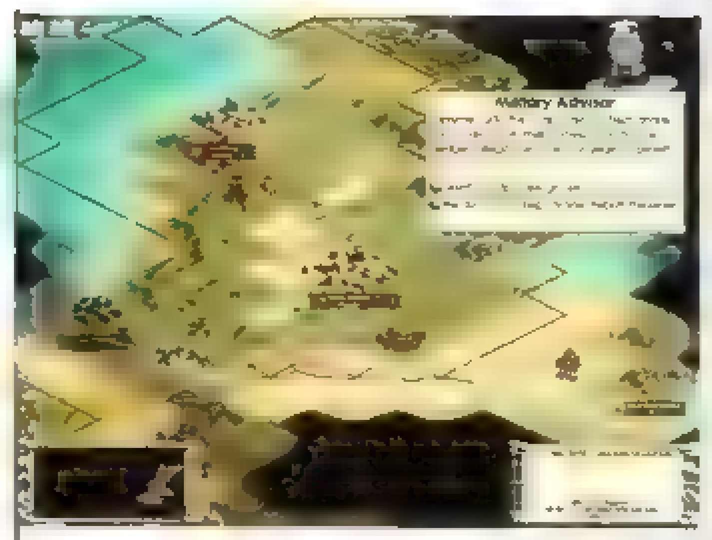
到了現代時期，戰鬥變得極端致命。經由精靈武器（Smart Weapons）科技的研發，新登場的精密轟炸（Precision bombing）技術，使得隱形轟炸機、隱形戰鬥機及美國的F-15戰鬥機得以瞄準城市公共建設攻擊；如此不僅降低誤擊平民的風險，並能保證在經過一番合圍猛攻後，奪佔的城市仍然機能完備。

在傳統武力領域表現傑出的時代之星，當屬機械化步兵（Mechanized Infantry）及現代裝甲（Modern Armor）。雖然建造機械化步兵要耗用原油、橡膠；建造現代裝甲要原油、橡膠、鋁，但它們是戰場上最致命的傳統武力。機械化步兵較前輩「步兵」（Infantry）有著近乎兩倍的防禦力，而現代裝甲比前輩「坦克」的攻擊力足足提升了五成之多。

研發核融合（Fusion）科技後建造的核子潛艦（Nuclear Sub.），一旦搭載研發太空飛行（Space Flight）科技後建造的戰術核子飛彈（Tactical Nuke），將形成極可怖的打擊力量。潛艦對其他部隊視同隱形，只有潛艦及神盾巡防艦可以偵測得到；玩家大可神不知鬼不覺地在敵國外海佈署潛艦部隊，以備在關鍵時刻予敵國致命一擊！雖然它們一次只能裝載一枚飛彈，然而四艘潛艦組成的小群，即能保證摧毀敵國的重要城市。

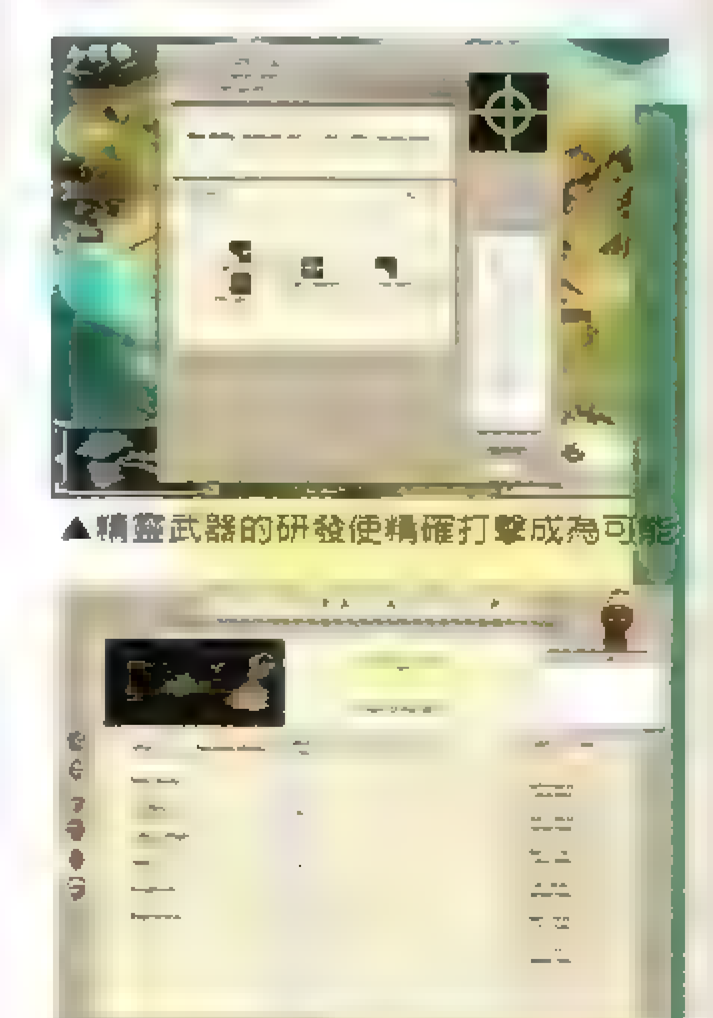
終極神兵的殊榮，由研發「太空飛行」科技取得的洲際彈道飛彈獲得，它們可以把其上的酬載，無遠弗屆地送到地球的每一個角落。

有時在人人都加入核子俱樂部的情況下，研發聯合防禦以建立小型奇觀「戰略飛彈防禦」成了當務之急；不過坦白說，這種金鐘罩算是聊勝於無，因為真要有朵蕈狀雲在地球某處開了花，全球暖化引發的大饑饉，會迫使各國無計可施地退回石器時代。



▲拿下敵方都市後的處理選擇

在本時期進展中戰略資源變得日益重要，如果玩家身處滿佈小島的地圖上，先進飛行科技帶來的直升機跟兩棲作戰科技帶來的海軍陸戰隊就成了極重要的部隊，因為它們可是攻佔島群的上選部隊。



▲精靈武器的研發使精確打擊成為可能

▲屬下各城市的概況

結　語

席德梅爾的文明系列誘人之處，筆者認為在於「無人能寫出攻略」。遊戲的範圍廣、內涵深，多只能申具理由，提出看法而已，各種策略都有獲勝的可能；所幸最近研議由全球玩家下載官方認證的遊戲，以分頭進行的方式，以最後的得分一較高下，為這個經典之作的競賽性平添不少趣味。為文略舉數端與同好切磋，希望大家都能盡情享受這個經典大作。



百鬼夜宴 隱藏密技大公開





特殊人物加入法

阿程





出現第 **1** 次時請他吃飯並借他本錢

出現第 **2** 次時選各50分、各200分、各500分皆可

出現第 **3** 次時請他吃飯並幫他還債

出現第 **4** 次時選擇[illegible]一隻、[illegible]、大還丹皆可

出現第 **5** 次時[illegible]

出現第 **6** 次時請他吃飯並幫他還債，再到鬼差陰差處就可以聘請阿程囉！

自來也



自來也的是否能加入，需和錢泰多及草上飛[illegible]缺一不可

錢泰多出現時的[illegible]

出現第 **1** 次、第 **2** 次時皆不要理會

出現第 **3** 次時選擇「這不太好吧」

出現第 **4** 次時選擇「我幫他還」或「請不要在這裡鬧事」皆可

出現第 **5** 次時選擇「請不要在這裡鬧事」

出現第 **6** 次時不理會，接下來就會出自來也事件

[illegible]

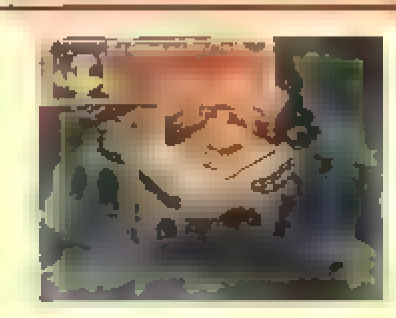
出現第 **1** 次時選「[illegible]」

出現第 **2** 次時選「……」

出現第 **3** 次時不需理會

出現第 **4** 次時便可到鬼差陰差處請自來也囉！

筱悠





[illegible]

出現第 **1** 次時任何選擇皆可

出現第 **2** 次時正解為3330兩

出現第 **3** 次時選擇「[illegible]」

[illegible]

出現第 **1** 次時正解為186個銅板

出現第 **2** 次時正解為32[illegible]

出現第 **3** 次時[illegible]，只要在第 **3** 次時全選2即可

出現第 **4** 次時[illegible]，此時[illegible]自然會把天山雪蓮給[illegible]，不然就聘不到筱悠囉！

出現第 **5** 次時[illegible]

出現第 **6** 次時[illegible]草上飛事件[illegible]

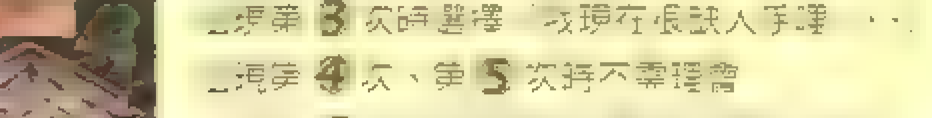
出現第 **7** 次時選「[illegible]」，[illegible]的問題解答[illegible]

出現第 **8** 次時[illegible]

出現第 **9** 次時正解為2011，再去鬼差陰差處便可聘得筱悠囉！

草上飛







先觸發草上飛事件

出現第 **1** 次時選擇「算了」

出現第 **2** 次時選擇「沒關係」，需等自來也的事件觸發後

出現第 **3** 次時選擇「我現在很缺人手……」

出現第 **4** 次、第 **5** 次時不需理會

出現第 **6** 次時到鬼差陰差處可聘請草上飛。

菜單一覽表

菜名 售價	研發所需材料 製作所需材料
雞飛狗跳 $ 38[illegible]	－ 肉類×[illegible]
狼[illegible]狗肺 $ [illegible]20	肉類×24 雜類×12 肉類× 2 雜類× 1
驚弓之鳥 $ 1[illegible]20	肉類×24 蔬果類×[illegible] 雜類×[illegible] 肉類× 2 蔬果類×[illegible] 雜類×[illegible]
狼狽為奸 $ 1980	肉類×36 雜類×24 肉類× 3 雜類× 2
杯弓蛇影 $ 2230	肉類×24 海鮮類×24 雜類×24 肉類× 2 海鮮類× 2 雜類× 2
岐路亡羊 $ 3280	肉類×48 蔬果類×24 雜類×36 肉類× 4 蔬果類× 1 雜類× 2
一丘之貉 $ 3810	肉類×72 蔬果類×12 雜類×12 肉類× 6 蔬果類× 1 雜類× 1
百鬼夜宴 $ 9999	肉類×40 麵粉類×40 海鮮類×40 蔬果類×40 雜類×40 肉類× 2 麵粉類× 2 海鮮類× [illegible] 蔬果類× 1 雜類× 2
王[illegible]糕子 $ 5[illegible]0	－ 麵粉類× 1
麵黃肌瘦 $ 630	肉類×12 麵粉類×12 雜類×12 肉類× 1 麵粉類× 1 雜類× 1
麵紅耳赤 $ [illegible]	肉類×12 麵粉類×24 雜類×12 肉類×[illegible] 麵粉類× 2 雜類×[illegible]
麵麵俱到 $ 1620	肉類×12 麵粉類×36 蔬果類×24 肉類× 1 麵粉類× 3 蔬果類× 1
人麵桃花 $ 2610	肉類×12 麵粉類×36 蔬果類×24 肉類× 1 麵粉類× 3 蔬果類× 2
四麵楚歌 $ 2930	肉類×12 麵粉類×48 蔬果類×12 雜類×12 肉類× 1 麵粉類× 4 蔬果類× 1 雜類× 1
八麵玲瓏 $ 362[illegible]	麵粉類×96 麵粉類× 8



菜名 售價	研發所需材料 製作所需材料
混水摸魚 $ [illegible]	－ 海鮮類× 1
爭蝦蝦子 $ [illegible]	海鮮類×24 雜類×12 海鮮類× 2 雜類× 1
過江之鯽 $ [illegible]	海鮮類×24 蔬果類×12 雜類×12 海鮮類× 2 蔬果類× 1 雜類× 1
甕中捉鱉 $ 1830	肉類×12 海鮮類×36 雜類×12 肉類× 1 海鮮類× 3 雜類× 1
鯉躍龍門 $ 2470	海鮮類×48 蔬果類×12 雜類×12 海鮮類× 4 蔬果類× 1 雜類× 1
獨佔鰲頭 $ 3410	肉類×12 海鮮類×60 雜類×12 肉類× 1 海鮮類× 5 雜類× 1
八鮮過海 $ 4230	海鮮類×96 海鮮類× 8
牆頭草 $ 340	－ 蔬果類× 1
過[illegible]王 $ [illegible]	麵粉類×12 蔬果類×12 雜類×12 麵粉類× 1 蔬果類× 1 雜類× 1
黃泉野菜 $ [illegible]	海鮮類×12 蔬果類×36 海鮮類× 1 蔬果類× 3
辣手摧花 $ 2[illegible]	肉類×12 蔬果類×36 雜類×12 肉類× 1 蔬果類× 3 雜類× 1
落英繽紛 $ 2[illegible]	肉類×24 蔬果類×36 雜類×12 肉類× 2 蔬果類× 3 雜類× 1
渾然天成 $ 2[illegible]	蔬果類×60 雜類×24 蔬果類× 5 雜類× 2
修成正果 $ 4080	蔬果類×84 雜類×12 蔬果類× 7 雜類× 1
白乾兒 $ [illegible]	－ 雜類×[illegible]
[illegible] $ [illegible]	雜類×36 雜類× 3
[illegible]香 $ [illegible]	肉類×[illegible]2 海鮮類×[illegible]2 雜類×24 肉類× 1 海鮮類× 1 雜類× 2
[illegible] $ [illegible]	海鮮類×24 雜類×36 海鮮類× 2 雜類× 3
[illegible] $ [illegible]	肉類×12 麵粉類×12 海鮮類×12 雜類×36 肉類× 1 麵粉類× 1 海鮮類× 1 雜類× 3
大[illegible] $ [illegible]	肉類×12 麵粉類×12 海鮮類×12 蔬果類×12 雜類×36 肉類× 1 麵粉類× 1 海鮮類× 1 蔬果類× 1 雜類× 3
[illegible] $ [illegible]	肉類×12 麵粉類×12 海鮮類×12 蔬果類×12 雜類×48 肉類× 1 麵粉類× 1 海鮮類× 1 蔬果類× 1 雜類× 4



1.當蕭松齡的計算能力及魅力都在90以上時，就能殺價。

2.儘量多賣給旅行商人尤勇慈一些東西，過陣子就可以向他買東西。

3.想跟旅行商人[illegible]購買真品時，要注意其對話的語氣；當他說「xxx[illegible]」這句的後面，如果是「[illegible]」就表示是假貨，若是「[illegible]」則是真貨。

4.和旅行商人蔡啓來殺價時，如果要選擇最好的方案，在購買100份時選第二方案、購買200份選第一方案、300份選第三方案。









公告

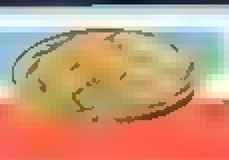
歡迎大家來到攻略圖書館的別室－秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起來開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱（spitz@unochina.com）本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到20P跟20G的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開發稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

黑魔術師 ◆20P ◆20G

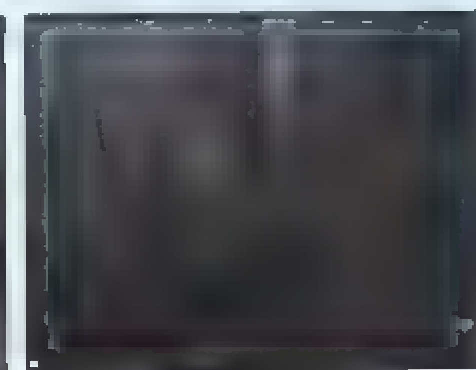


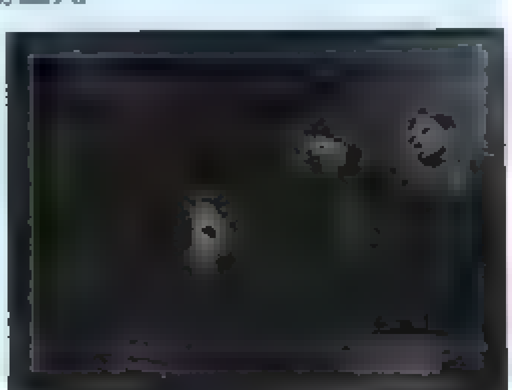
江湖本色 Max Payne

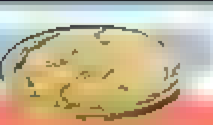


首先，點選「開始」選單內的「執行」功能，將下列指令鍵入文字框內並按下Enter鍵之後，便可啟動遊戲密技模式。按下F12鍵，叫出控制選單，即可使用下表密技：

鍵入字元	功用	鍵入字元	功用
god	開啟無敵模式	coder	開啟無敵模式，所有武器彈藥無限
mortal	關閉無敵模式	getpainkillers	取得８片止痛藥
getallweapons	取得所有武器	c_addhealth	生命值增加１００
getinfiniteammo	擁有無限彈藥	jump10	跳高一點（還可以設定２０或３０）
no clip	開啟無彈夾模式	SetwoundedStte	走路的樣子像是受傷的模樣
noclip_off	關閉無彈夾模式	SetNormalState	回復一般走路的模樣
showfps	顯示動畫速率	getbullettime	當子彈用完時自動回充





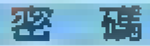
nono　20P　20G

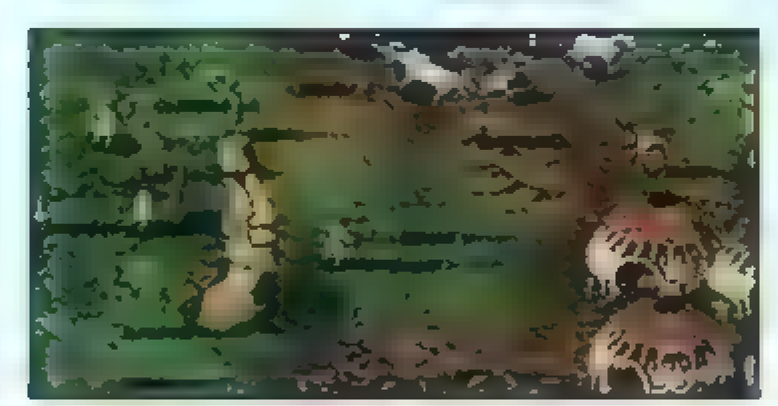


世紀爭霸 Empire Earth

●遊戲進行中按下Enter鍵，輸入以下密碼，然後再按Enter鍵啓動秘技：

密　碼	效　果
my name is methos	地圖、資源全開
atm	加1000金
you said wood	加1000木材
rock&roll	加1000石頭
creatine	加1000鐵礦
ahhhcool	立即投降
display cheat	列出所有秘技
the big dig	失去資源
boston rent	失去黃金
uh, smoke?	失去木材
asus drivers	地圖全開
somebody set up us the bomb	立即獲勝
headshot	將某物件從地圖上移除







陳國輝　20P　20G



火線獵殺 Tom Clancy's Ghost Recon

●遊戲進行中，按下鍵盤最右方numpad上的Enter鍵，在指令模式中輸入以下密碼：



密　碼	效　果
chickenrun	將手榴彈變雞
superman	開啓無敵模式
teamsuperman	開啓團隊無敵模式
shadow	開啓隱形模式
teamshadow	開啓團隊隱形模式
ammo	獲得彈藥無限
refill	獲得物品全滿
autowin	自動獲勝







fido　20P　20G



哈利波特與神秘的魔法石 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

●遊戲進行中輸入以下密技，要注意大小寫



密　碼	效　果
HarryDebugModeOn	關卡全開，按F7鍵清除
HarryGetsFullHealt	生命全滿
HarrySuperJump	主角可進行超級跳躍
HarryNormalJump	主角可進行一般大跳躍

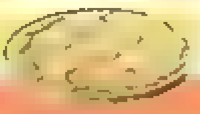






密技開發室

LIVING　◆20P　◆20G



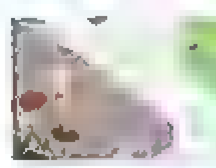


殺無赦三 Myth III: The Wolf Age



鍵盤組合	效　果
Ctrl + Alt + "+"	自動獲勝
Ctrl + Alt + "-"	自動落敗

劉欣宜　◆30P　◆30G



魔力寶貝 Cross Gate





1 賣魔石

Lv1 以上

方　　法　新手一進來，可以出東門或西門不要跑太遠的地方練功，打死怪物之後有機會得到魔石，把魔石拿回城裡西門附近的達美姊妹的店(94.78)，就可以賣該有的錢了。

2 賣竹子

Lv1 以上

方　　法　到法蘭城東北方的職業介紹所(195.50)學伐木體驗，然後出東門，看到的第一棵樹的附近，然後隨便找個地方(不用站在樹前方)，選技能，使用伐木體驗，就可以看到竹子或孟宗竹，把砍好的竹子或孟宗竹集合成20個一堆，就可以回到城裡的米克爾工房(106.61)裡面賣，一堆可賣28元。

3 賣銅礦

Lv5 以上

方　　法　出西門，順著馬路走，就可以抵達西邊的聖拉魯卡村(135.219)，在村裡有一棟房子的二樓可以學到「挖礦體驗」。學好之後登出回法蘭城。再一次出西門，順著馬路走，10秒不到就可以在路邊看到一個山洞(國道24礦坑 351.145)，進去裡面使用挖礦體驗的技能，同樣挖到20個之後回米克爾工房，找右邊入口走到底的人把銅礦換成銅條，不需要用到錢，換成銅條後，到法蘭城東醫院廣場上賣，賣給一般的玩家，一條銅條價值約在40~85之間。

4 賣寵物

Lv7 以上，越高越容易

方　　法　如果已經有職業的話，先去法蘭城里二樓(32.71)的地方學精靈盟約以便增加寵物捕獲率。再到達美姊妹的店裡面買人形封印卡(捕哥布林)或飛行封印卡(捕迷你蝙蝠)，一張約75元，接著出東門或西門，在門口繞一繞，遇到Lv1哥布林或Lv1蝙蝠的時，先把他打快死時，使用剛買的封印卡就可以抓起來，抓到之後，把戰鬥寵物換成剛抓到的Lv1的寵物，沿著東門的路繼續向東走去樹打樹妖，讓Lv1的寵物攻擊，不要防禦，只要撐到戰鬥結束沒死，通常可以一次升兩級，這樣隨便打個幾場，升到Lv7左右回去城裡賣，還可以順便練一下功，寵物店在南門傳送點東邊第一間。

5 拾荒、撿垃圾

Lv10 以上

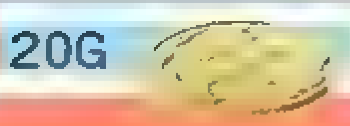
方　　法　等級夠高的話，等晚上讓月亮上下角都出現的時候，走東門外過橋北方的超級觀光勝地—牛鬼洞窟(665.184)，到處撿人家丟棄不要的魔石，撿滿之後回去賣再跑一趟，一直到天亮為止，如果幸運的話那一個晚上可以賺超過3000。但如果衰運的話那可能會白跑一趟。

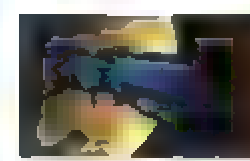
6 牛鬼洞練功

Lv10 以上

方　　法　等級超過10之後，跟朋友組隊去牛鬼洞練功，一路打到17樓，通常每個人都是103塊的魔石滿滿物品欄，回來都可以賣快2000，要是能力夠，能夠打到17樓，又有帶過關用的牛鬼殺的話，還可以在17樓找賴光要牛鬼殺，喝一瓶補9~11點MP，可以一直要到補滿為止，連補MP的成本都省了，建議使用！

猜猜



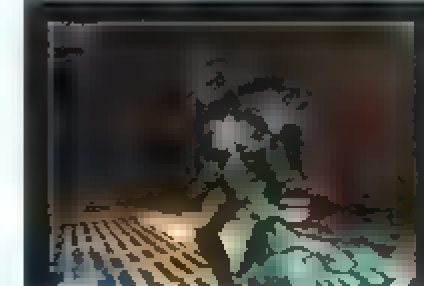


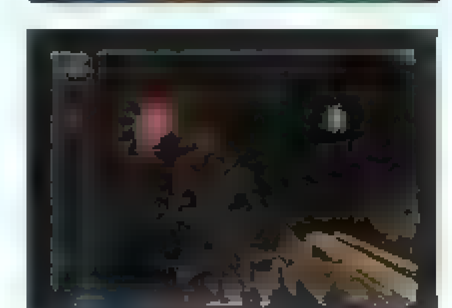
異形二 ALIENS VS. PREDATOR 2



遊戲進行中按下Enter鍵，按下後加上一個空白，然後跟著輸入下列密技，在按Enter鍵執行：

秘　技	結　果
mpcanthurtme	開啓無敵模式
mpschuckit	獲得武器彈藥全滿
mpsmithy	獲得護甲全滿
mpkohler	獲得彈藥全滿
mpstockpile	獲得彈藥全滿
mpbeamme	傳送到關卡終結處
mpsixthsense	開啓穿牆模式
mpicu	轉換成第三人稱視野





秘　技	結　果
mptachometer	顯示遊戲資訊
mpgrs	顯示遊戲資訊
mpgps	顯示遊戲資訊
mpsizeme	顯示遊戲資訊

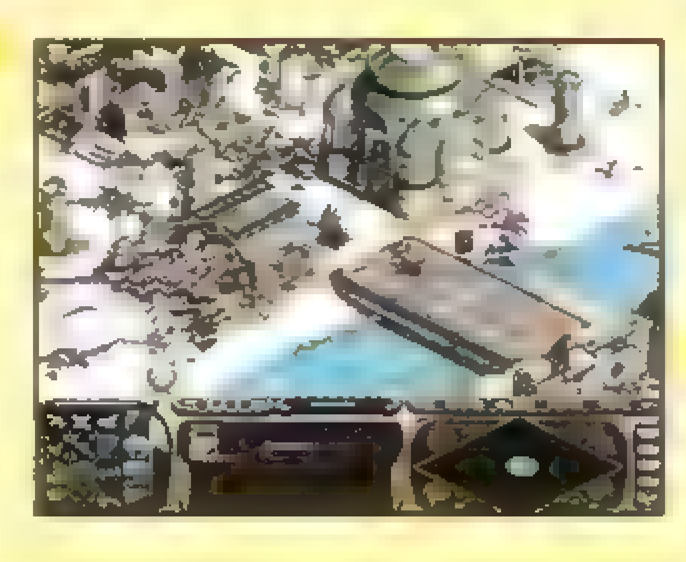
肉燥　20P　20G

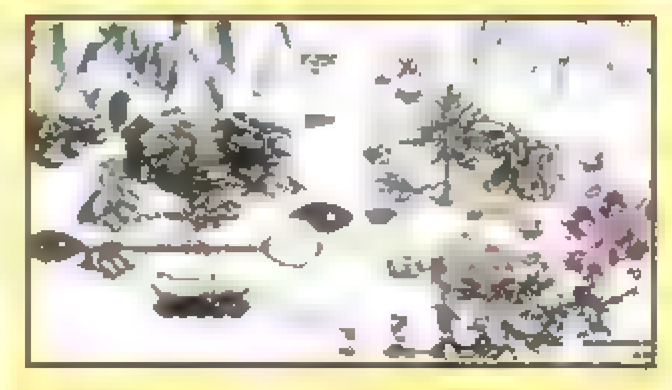


星際大戰：帝國戰場 STAR WARS：GALACTIC BATTLEGROUNDS

按 BackSpace 鍵之後，來輸入下列密技，

秘　技	結　果
SKYWALKER	任務勝利
TARKIN	自滅所有敵人
FORCEFOOD	+1000 食物
FORCENOVA	+1000 諾瓦水晶
FORCECARBON	+1000 碳素
FORCEORE	+1000 礦石
FORCEBUILD	快速建造
FORCEEXPLORE	顯示地圖



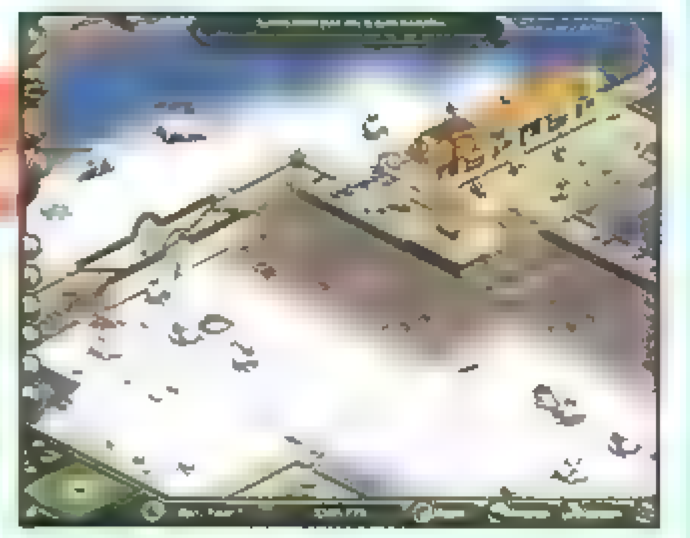


秘　技	結　果
FORCESIGHT	驅開之霧
DARKSIDE#	自滅對手 #=1-8
SIMONSAYS	Simon the Killer Ewok

紫色一族　20P　20G



動物園大亨 ZOO TYCOON



- 遊戲中按下列"$"可以獲得$10,000
- 將展示館的名字改為Cretaceous Corral可得到三犄龍展示館
- 將展示館的名字改為Xanadu可得到獨角獸展示館




G☆世☆紀
G-GENERATION
中文遊戲新紀元

For WINDOWS95/98/2000

完全國人自製RPG再次席捲而來！

風雷時代創業代表作 改編原創劇本「聖女之歌」長篇冒險故事

歷時兩年、耗資千萬、風雷原班人馬銳意製作！





真：風雷式原創美學

一片沒有被神明原諒的汪洋 一群為生存掙扎奮鬥的人們，

祈求獲得救贖的心靈 為真愛上天下海的冒險旅程

一波波感動天地的幽藍年代是被神寫定的結局，還是忽哭忽笑的人性？

「風雷時代」創業代表作「聖女之歌」2002冬季帶你滑進穿越！

聖女之歌

HEROINE ANTHEM

聖女之歌官方網站初登場!!

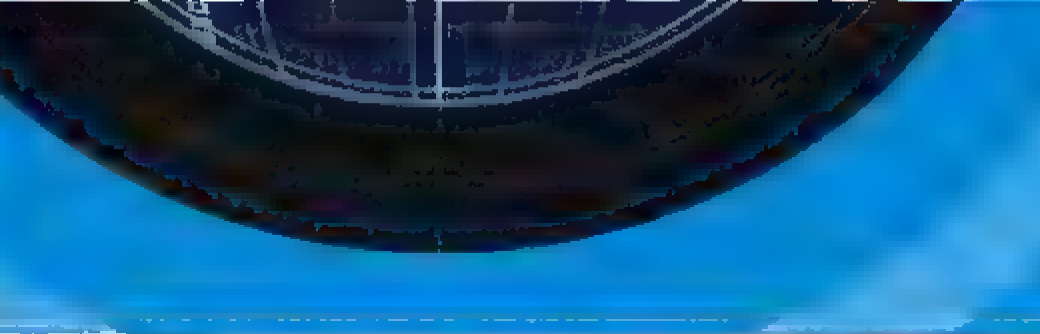
立即上網 http://ha.windthunder.com







票選名單



國內自製 / 參選產品（單選：各項分類只能勾選一種產品）

角色扮演類
- □ 大唐雙龍傳【次方】
- □ 幻翼傳說　露卡的魔獸教室【弘煜】
- □ 仙狐奇緣【智冠】
- □ 仙狐前傳─水火金露【智冠】
- □ 永恆傳說　奇幻水晶緣【智傲】
- □ 幽城幻劍錄─天地劫序傳【漢堂】
- □ 風雲2 七武器【昱泉】
- □ 笑傲江湖五嶽劍派【昱泉】
- □ 新仙劍奇俠傳【大宇】
- □ 新神雕俠侶完結篇【昱泉】
- □ 新蜀山劍俠傳【智冠】
- □ 楚留香新傳【宇峻】
- □ 劍靈【大新】
- □ 墮落天使【奧汀】

角色戰略類
- □ 九英雄物語【安峻】
- □ 三國立志傳【光譜】
- □ 平妖傳【智冠】
- □ 軒轅伏魔錄【大宇】
- □ 超時空英雄傳說3　狂神降世【宇峻】
- □ 學生騎士團【光譜】
- □ 熾炎傳說【大新】

策略遊戲類
- □ 七俠五義之包公疑雲【遊戲精靈】
- □ 八年抗戰【尼奧】
- □ 百鬼夜宴【飛玩】
- □ 致命武力【漢堂】
- □ 瘋狂空間王【光譜】
- □ 機甲先鋒【明日工作室】

即時戰略類
- □ 三國風雲II【華義】
- □ 三國霸業【詮積】

（續）
- □ 女神守護者【明日工作室】
- □ 成吉思汗─大漠英雄傳【詮積】

益智遊戲類
- □ GoGo美食王【奧汀】
- □ 大富翁五【大宇】
- □ 小燕子決戰大富翁【飛拓】
- □ 幻獸魔石【和仲】
- □ 卡哇伊大作戰【龍愛】
- □ 百萬大富翁【尼奧】
- □ 老夫子大富翁【智傲】
- □ 決戰珍珠港【鉅融】
- □ 明星三缺一【亂象】
- □ 奧林匹亞橋賽2【光譜】
- □ 搖擺嘉年華【正先】
- □ 網錢商店大富翁【捷思特】

動作遊戲類
- □ 三國英豪【龍愛】
- □ 小力失蹤事件第一、二輯【風雷】

養成遊戲類
- □ 水靈仙子【活氧】
- □ 仙劍客棧【大宇】
- □ 快樂上班族【明日工作室】
- □ 武林群俠傳【智冠】
- □ 窈窕美眉之百分百女孩【昱泉】

線上遊戲類
- □ 石器時代2.0版家族開拓史【華義】
- □ 和平的曙光【樂陞】
- □ 金庸群俠傳Online【中華網龍】
- □ 笑傲江湖網路版【昱泉】
- □ 創世霸權【雷爵】
- □ 戲谷麻將3.0【第二波】

國外代理 / 參選產品（單選：各項分類只能勾選一種產品）

國外單機遊戲類
- □ 三國志八【台灣光榮】
- □ 工人物語4【第三波】
- □ 天堂島【大宇】
- □ 文明帝國3【英寶格】
- □ 世紀帝國黃金版【台灣微軟】
- □ 古龍群俠傳【華義】
- □ 仲夏夜之夢【台灣帝技爺如】
- □ 光芒之池2【第三波】
- □ 江湖本色【華義】
- □ 沙丘魔堡【美商藝電】
- □ 赤色戰線【英特衛】
- □ 信長之野望─嵐世記【台灣光榮】
- □ 哈利波特【美商藝電】
- □ 帝國企業【英寶格】
- □ 思考機器【光譜】
- □ 柏德之門2【英特衛】
- □ 重裝武力【大宇】
- □ 閃擊點行動【松崗】
- □ 鬼屋魔影【英寶格】
- □ 異塵餘生─鋼鐵兄弟會【英特衛】
- □ 惡神【樂聚堂】
- □ 暗黑破壞神II資料片　毀滅之王【松崗】
- □ 裝甲騎兵【大宇】
- □ 幕府將軍─黃金戰神【美商藝電】
- □ 綾波育成計畫【華義】
- □ 蒼鋼騎兵【雄圖】
- □ 遠征奧德賽II　永恆的小夜曲【台灣帝技爺如】
- □ 模擬列車【台灣微軟】
- □ 戰慄時空之絕對武力【松崗】
- □ 鋼彈司令2【台灣微軟】
- □ 櫻花大戰I【大新】
- □ 櫻花大戰II【大新】
- □ 魔鬼戰將2【第三波】

國外線上遊戲類
- □ X坦克ON-LINE【因思銳】
- □ 天堂　水之都【遊戲橘子】
- □ 星雲戰記【松崗】
- □ 紅月【樂聚堂】
- □ 英雄【大宇】
- □ 雪克星球【樂聚堂】
- □ 無盡的任務─薇洛蘇的傷痕【英特衛】
- □ 瘋狂坦克【第三波】
- □ 模擬市民online【美商藝電】
- □ 龍族【第三波】
- □ 魔力寶貝【大宇】

■指導單位：
經濟部工業局

■主辦單位：
軟體工業五年發展推動計畫

■執行單位：
台北市電腦商業同業公會

■協辦單位：



GameGx.com 電玩快打網站
Mania
巴哈姆特電玩資訊站
軟體世界
新遊戲時代

【依首字筆劃排序】

【請沿線剪下，免貼郵票寄回】

【請沿線剪下，免貼郵票寄回】

（ 免 貼 郵 票 ）

廣 告 回 函	
台灣北區郵政管理局登記證	
北台字第5646號	
印 刷 品	

姓名：

地址：

電話：

E-Mail：

台北市松山區105號八德路三段二號三樓

台北市電腦商業同業公會

多媒體組 收

春節電腦特展暨多媒體展【2/6-10 台北世貿中心】





遊戲二月邀請你來「逗熱鬧」

遊戲業界的英雄盛會～一年一度的「國家年度最佳電腦遊戲選拔大賽」

過去五年來，深受國內遊戲廠商推崇與玩家喜愛的『年度GAME STAR 遊戲選拔大賽』，今年晉升為"國家級"的活動以「國家年度最佳電腦遊戲選拔」為名。從12月1日至31日為期一個月的票選活動，歡迎電玩高手的你，上網選出你最「喜愛」的遊戲。

「國家年度最佳電腦遊戲選拔」活動，目的是要讓國內、外遊戲產品之廠商得到肯定與鼓勵，並有機會奪得國家頒發之最高榮譽獎，為此也要特別感謝參加票選活動的玩家、讀者們，能讓此一活動繼續發揚光大、邁向國際舞台。

本活動主辦單位為軟體工業五年發展推動計畫，由台北市電腦公會執行並結合國內知名電玩媒體GameGX.com、Mania、巴哈姆特電玩資訊站、軟體世界、新遊戲時代共同舉辦，為鼓勵並肯定我國自製遊戲軟體產業研發企劃技術之努力，建立國產自製遊戲產業的新形象，並且推廣新一代健康科技數位娛樂文化，擴大產業內需市場，進而爭取進軍國際市場。

本活動開放給凡有興趣參加票選活動之讀者參加，本次參加票選產品資格為89年11月1日至90年11月30日期間上架銷售之國內外遊戲產品，分國內自製、國外代理及特別獎共15個獎項，分別是最佳角色扮演、最佳角色戰略、最佳策略遊戲、最佳即時戰略、最佳益智遊戲、最佳動作遊戲、最佳養成遊戲、最佳線上遊戲、最佳國外單機遊戲、最佳國外線上遊戲、最佳腳本、最佳音樂音效、最佳美術設計、最佳動畫、最佳創意。

票選方法

本活動於90年12月1日開始，票選方式有二：❶於90/12/1-90/12/31在網站（電玩快打GX網站http://www.GameGX.com 及巴哈姆特電玩資訊站http://www.gamer.com.tw），供網友直接在網路上票選。❷讀者可在Mania、軟體世界、新遊戲時代90年12月份雜誌上，於回函上勾選最喜歡之各項參選產品，一項只能勾選一種，填妥個人資料，免貼郵票直接寄至台北市電腦公會（105台北市八德路三段二號三樓）/多媒體組收

豐富大獎回饋網友及讀者

主辦單位將於活動期間抽出100位幸運網友及讀者贈送電玩雜誌一年份、熱門遊戲、電玩紀念T恤……等獎品，得獎名單將於電玩快打GX網站http://www.GameGX.com 及巴哈姆特電玩資訊站http://www.gamer.com.tw 中公佈。竭誠歡迎您參加本展特別活動，獎品豐富、勿失良機。

※特別感謝／下列廠商熱情贊助豐富獎品（依公司中文名稱首字比畫依序排列）

大宇、大新、中華網龍、台灣光榮、台灣帝技益如、台灣微軟、尼奧、弘煜、正先、光譜、因思銳、宇峻、安峻、次方、和仲、明日工作室、松崗、昱泉、活氣、美商藝電、英特衛、英寶格、風雷、飛拓、飛玩、香港智傲、捷思特、第三波、智冠、華義、雄圖、鈊象、奧汀、詮積、遊戲橘子、遊戲橘子、鉅崴、雷爵、漢堂、樂堅堂、樂陞、龍愛

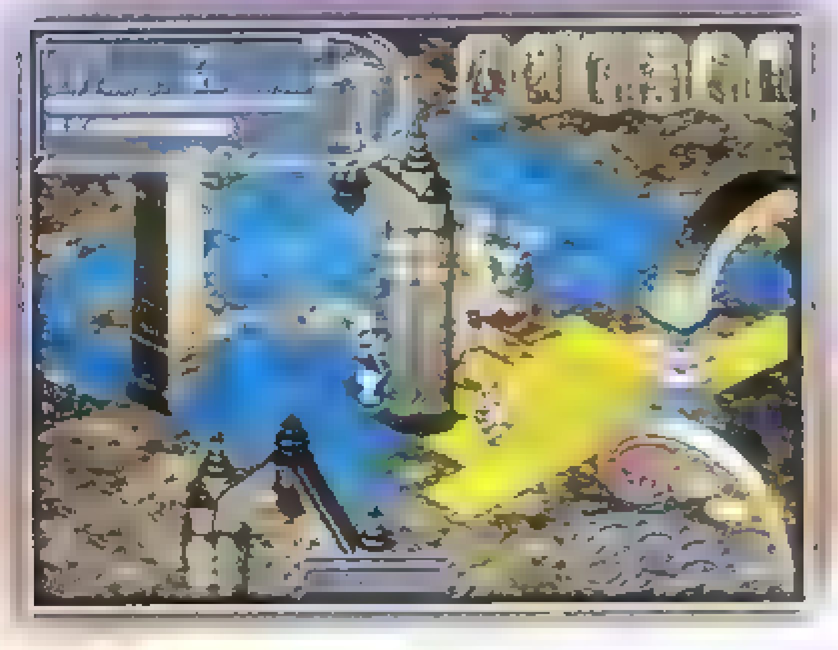


八年抗戰
THE WAR OF RESISTANCE AGAINST JAPAN
11月27日
全面開戰
一部融合戰術指揮與訓練養成的戰略遊戲！
戰略！訓練！編制！部署！指揮！
★ 善用各種武器裝備，自由調整部隊組合，發揮最強的戰鬥力
★ 重回著名的歷史戰場，親身參與各場戰役，考驗您的戰術謀略
★ 800*600高解析度，畫面精緻寫實，壯麗的場景盡收眼底
台灣地區總經銷商
軟體世界
製作發行
尼奧科技有限公司
NEO TECHNOLOGY CO.,LTD.
Nice Play

誰說真話，誰說謊話？

多重選擇的故事情節將開始在地中海沿岸的幾個城市，當時晦暗保守的社會觀與人民心態不但會引起你的共鳴與同情，最後魔頭的圖窮匕現，更將狠狠的顛覆你對一般角色扮演遊戲的制式概念。

你必須熟悉實時回合系統！



本系統會以每個人物及敵人的敏捷參數去決定其行動次序
依行動次序不同,將決定行動的快慢甚至次數。
行動序列左手邊第一個是現在行動的人物或敵人，
其右邊是下一個行動的人物或敵人，
此系統將會影響玩家的作戰方式與策略，
尤其在遊走各地遭遇不同屬性敵手時，更是關鍵的一環。
要熟悉每一場戰鬥中每個敵人行動方式才是致勝的要素！

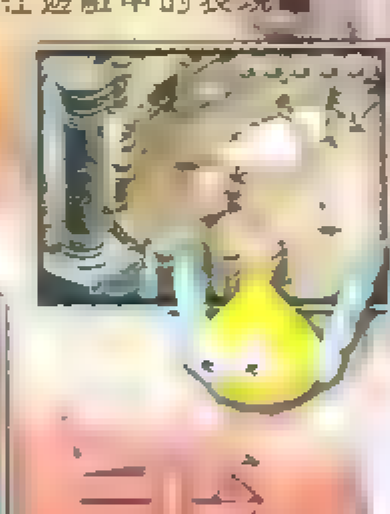
來尋找古老魔法之奧義攻擊吧！

以戰棋式的棋盤戰場進行遊戲並可以召喚風火水聖四位可愛純善的精靈為您作戰，遊戲中的特殊攻擊有必殺技、奧義與合體技，這三種比一般攻擊更強的對敵方式，必須靠著戰意之提昇才能施展而出，而戰意如何提昇就得看玩家在遊戲中的表現囉！










本年度劇情張力最足夠的浪漫傳奇
探討人性根本的戰略角色扮演詩篇
該是讚美，還是詛咒？
是不顧一切墜入魔道？
還是請求神力的救贖？
意外的人生，讓善惡倒錯．．
誰能維持這世界最後的和平？
Identity Millennium
神魔之史
千年之約

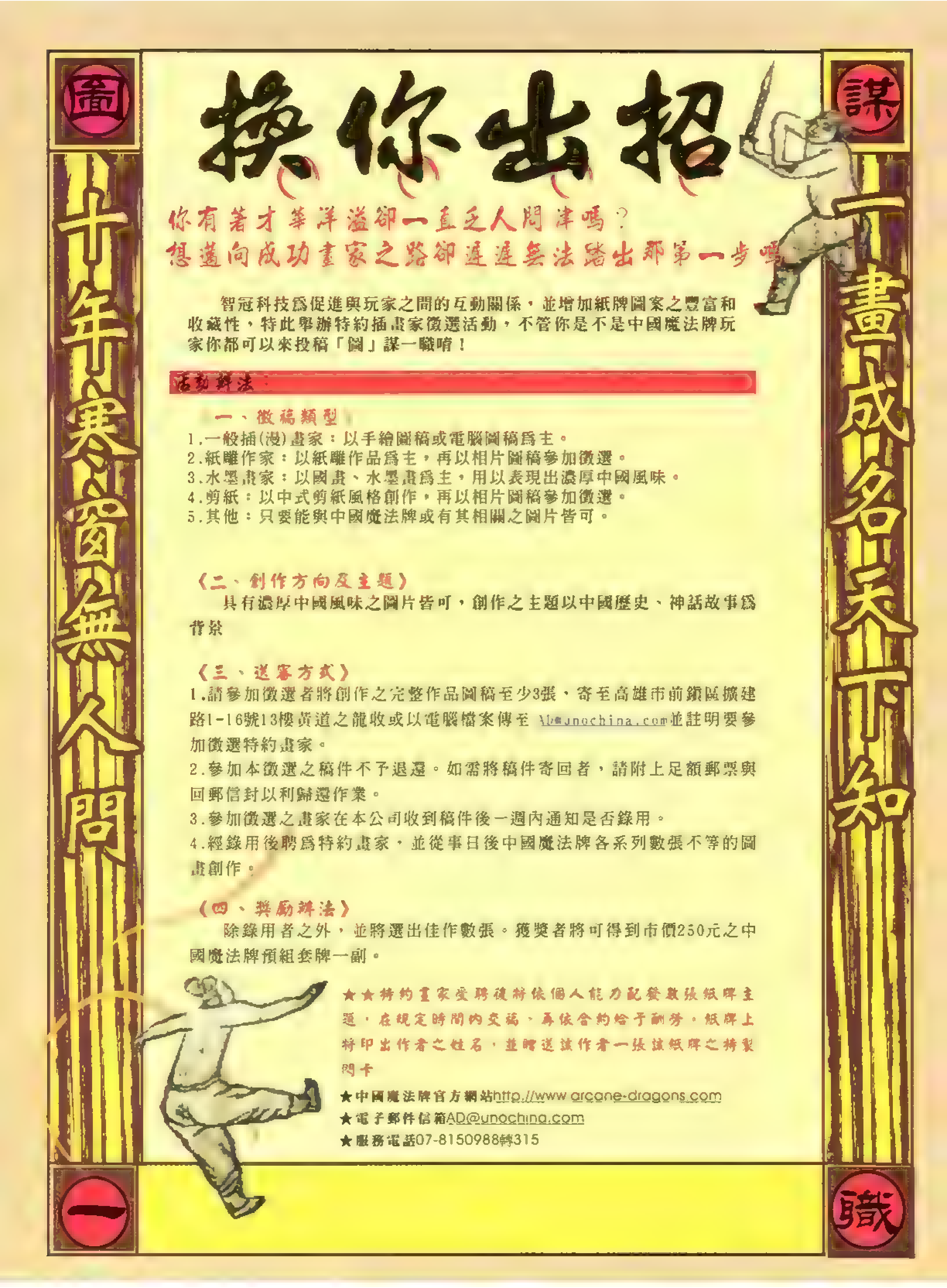


圖 謀 一 職
換你出招
十年寒窗無人問
一畫成名天下知
你有著才華洋溢卻一直乏人問津嗎？
想邁向成功畫家之路卻遲遲無法踏出那第一步嗎
智冠科技為促進與玩家之間的互動關係，並增加紙牌圖案之豐富和收藏性，特此舉辦特約插畫家徵選活動，不管你是不是中國魔法牌玩家你都可以來投稿「圖」謀一職唷！
活動辦法：
一、徵稿類型
1.一般插(漫)畫家：以手繪圖稿或電腦圖稿為主。
2.紙雕作家：以紙雕作品為主，再以相片圖稿參加徵選。
3.水墨畫家：以國畫、水墨畫為主，用以表現出濃厚中國風味。
4.剪紙：以中式剪紙風格創作，再以相片圖稿參加徵選。
5.其他：只要能與中國魔法牌或有其相關之圖片皆可。
《二、創作方向及主題》
具有濃厚中國風味之圖片皆可，創作之主題以中國歷史、神話故事為背景
《三、送審方式》
1.請參加徵選者將創作之完整作品圖稿至少3張，寄至高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓黃道之龍收或以電腦檔案傳至AD@unochina.com並註明要參加徵選特約畫家。
2.參加本徵選之稿件不予退還。如需將稿件寄回者，請附上足額郵票與回郵信封以利歸還作業。
3.參加徵選之畫家在本公司收到稿件後一週內通知是否錄用。
4.經錄用後聘為特約畫家，並從事日後中國魔法牌各系列數張不等的圖畫創作。
《四、獎勵辦法》
除錄用者之外，並將選出佳作數張。獲獎者將可得到市價250元之中國魔法牌預組套牌一副。
★★特約畫家受聘後將依個人能力配發數張紙牌主題，在規定時間內交稿，再依合約給予酬勞，紙牌上將印出作者之姓名，並贈送該作者一張該紙牌之特製閃卡
★中國魔法牌官方網站http://www.arcane-dragons.com
★電子郵件信箱AD@unochina.com
★服務電話07-8150988轉315



運動你的心・運動你的腦筋
【中國魔法牌】
可增強式紙牌遊戲
水滸傳
全球首創六角戰牌玩法
將紙牌以西洋棋與象棋的方式呈現
徹底訓練一個人思考的創意和臨場應變的智慧
本系列共144張牌，可與【中國魔法牌】其他系列合併使用
增強包
基礎組合
建議售價150元
內含20張隨機置入之紙牌
水滸傳基本水晶
本產品採用德國Phoenix Diamond頂級紙牌專用紙張印製
中國魔法牌之水滸傳系列,使用之圖片版權及遊戲規則版權
屬雪狼工作室所有 版權所有，請勿仿製
http://www.arcane-dragon.com



『哈拉鈴聲』讓你哈拉的沒完沒了！
親愛的..親愛的...我在呼喚你...親愛的..親愛的...我好想你...
157 三輪欠一腳，卡多麻死不夠，自摸！（台語）
159 快快快！接手機，接手機 唯啊— 快快快...
160 緊返來囉，緊返來囉......（台語）
161 親愛的，親愛的，我在呼喚你......
不要生氣，不要生氣，原諒我...
鈴...鈴...我在這裡...我在這裡
下載方式
手機下載
想要更了解『哈拉鈴聲』的好玩內幕請到 遠傳網站 電玩配樂/電玩卡通
中華音樂網 手機館
＊每次下載只要3元收費（以收到簡訊與否為依據）
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
遠傳電信 www.fetnet.net


伊思儷超媒體發行 地址/桃園市中正路1071號7樓之8（世貿帝國） 電話/（03）356-2428 傳真/（03）317-5461 網址/www.dg69.com
全台灣男人
High
起來！
dg69
桃色幻想曲
夢幻影音儲值卡1200點
+
惹火遊戲光碟
任選一種
只要
299元
夢幻麻將館1
超值包
女律師強制愛撫VCD
+
夢幻麻將館1典藏版
+
dg69秘密帳號

遊戲基地獨家首賣

全台最低價

必殺技



快速



魔力寶貝官方授權攻略本（原價299元）
＋150儲值點魔力寶貝JoyCard（原價150元）
＝總價：499元

現在預購只要349元　現殺100元



《重返德軍總部》錫盒珍藏版（原價1680元）

現在預購只要1300元　現殺380元

《重返德軍總部》錫盒珍藏版與一般包裝版不同之處

2、16頁製作密辛，製作過程中的種種辛酸苦辣、好玩有趣全部收錄！
4、內含精美海報！

參加『遊戲基地』預購活動您享有下列好處

1、在拿到產品前，無須負擔任何費用
2、享有77折超特價優惠
3、產品上市後，可以同步在7-11便利商店取貨（最多誤差1個工作天）

此活動有任何問題請打客服專線：(02) 2392-6589 分機3110或3165

活動網址：遊戲基地 www.gamebase.com.tw

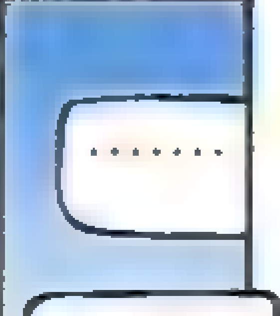



昱泉國際
生活太緊繃，搞鬼一下放輕鬆！
搞鬼嘿嘿嘿
生動活潑的角色造型
製作發行
昱泉國際股份有限公司
台北市信義路四段296號15樓
TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222
http //www isgame.com tw
金石堂書店


仙狐奇緣前傳
水火金雷
攻略設定集
精彩內容概說：
角色介紹—各主角之屬性特性參數介紹
幻獸家族—各幻獸之屬性特性參數及適用裝備說明
怪物圖鑑—解說各怪物之屬性及特性圖解
完全攻略—提供重點提示及詳細之過關說明
尋寶札記—地圖詳解並標示寶物所在地
資料設定—遊戲內所有相關物件之列表說明
設定圖鑑—遊戲精彩設定圖片展示
精華補遺—歌詞欣賞、密技全錄、國字及表情說明等
10月31日全省販售
水火金雷原著小說及中華音樂網精心製作的音樂光碟、深具收藏價值！
售價$250元
請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購或遊戲快遞購物網站 http://www.GameXpress com.tw！！
攻略本發行——智冠科技股份有限公司
遊戲攻略本製作——智冠科技．北斗星工作室

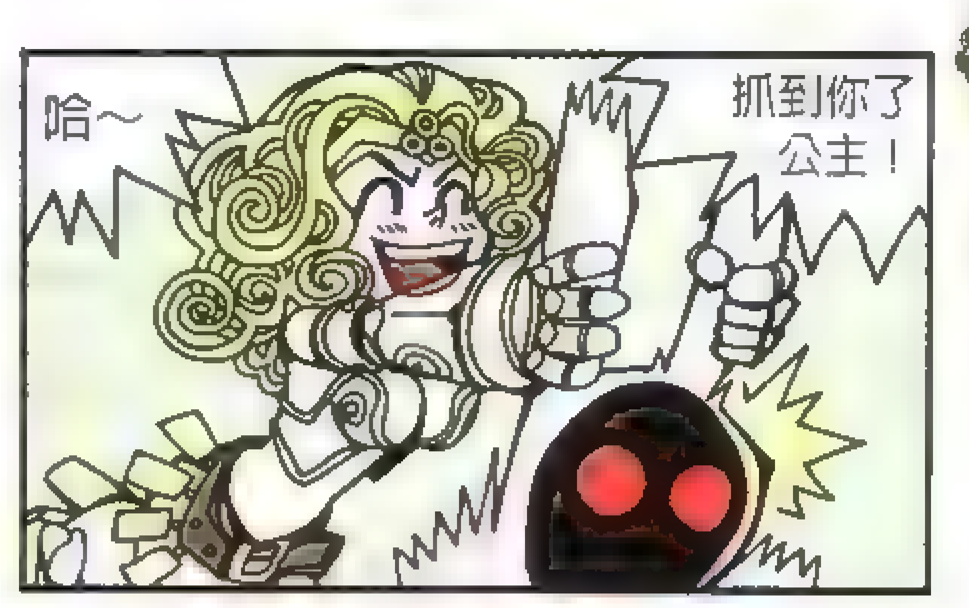


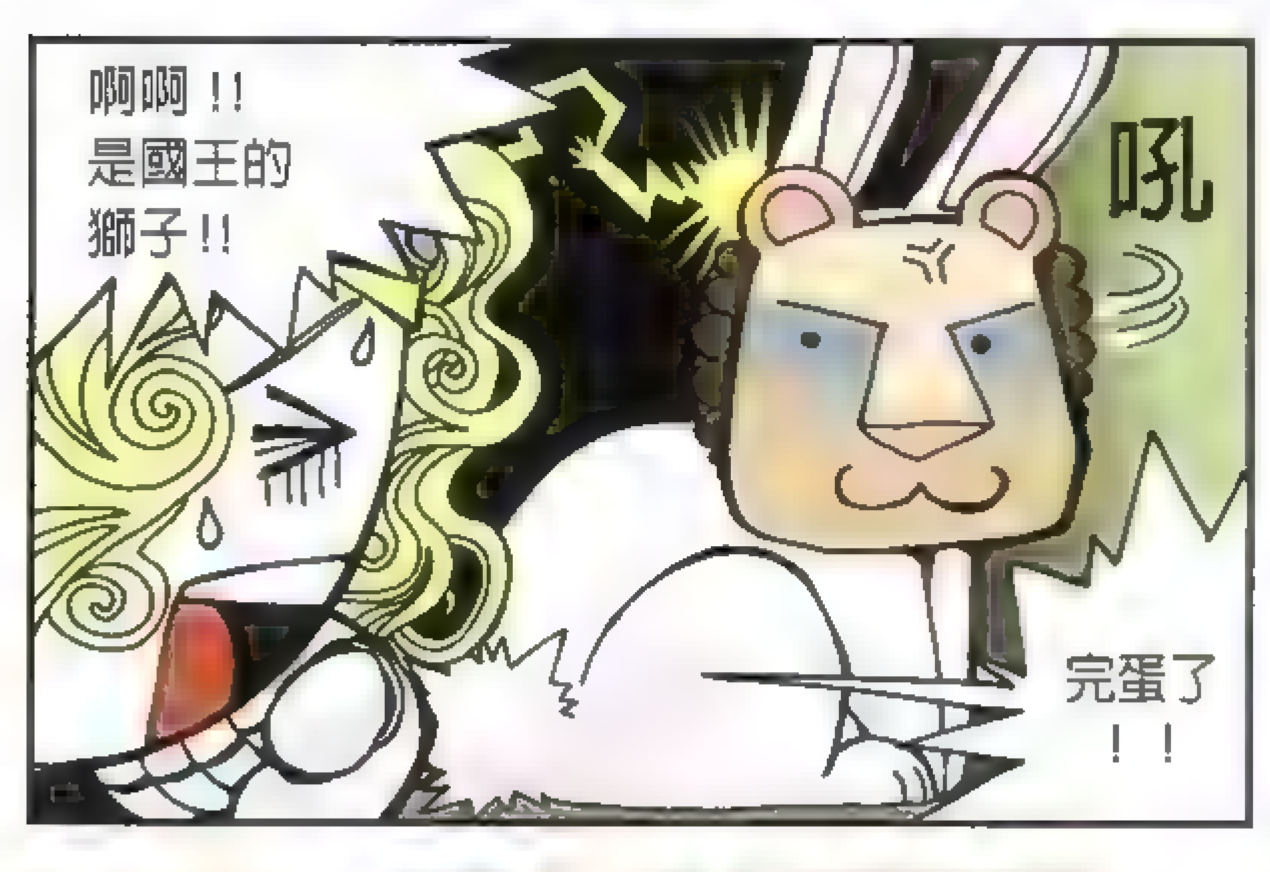














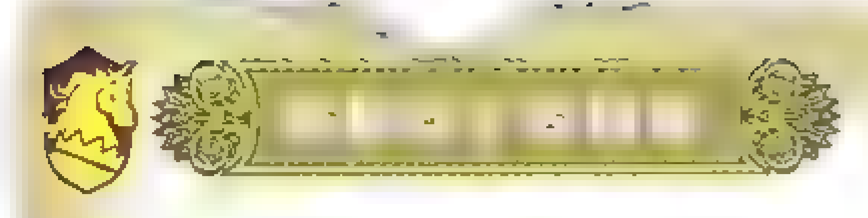


遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否要蓋上極品章，並由沙雷納和公主將石盤推到山坡的高度來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

投稿附設評議學堂的辦法

請選擇最近2個月出版的遊戲，字數大約控制在300~500字之間，附上一張圖檔，不要貼在文章裡面喔！寄到serena@swm.com.tw這個信箱就可以了，別忘了要寫上自己的姓名、地址、電話喔！



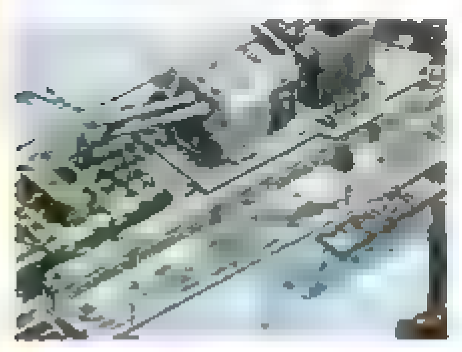
E-MAIL信箱 grx@pchome.com.tw



聖域角鬥騎士團

魔鬼戰將2

如今，Commandos推出二代了，在Commandos II（以下簡稱CoII）中，除了更好的畫面（好得讓人幾乎不敢相信自己眼睛所看到的）與更棒的劇情（棒得讓人以為是在看電影）外，更加入了多名新隊員讓玩家控制（有美艷的女間諜與可愛的賤狗）。不過，除了這些地方外，基本上CoII在整體感覺與操控上仍是跟一代十分雷同的，對一代相當熟悉的玩家幾乎可以不費吹灰之力就可以再次縱橫於二代之中。

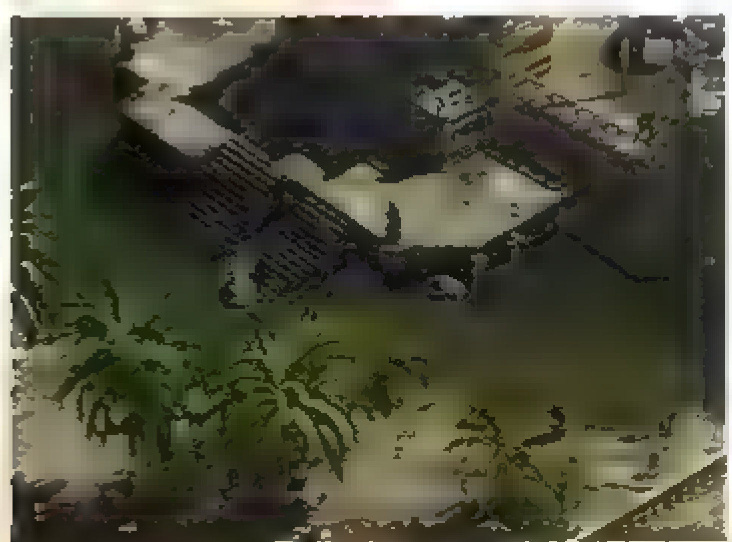




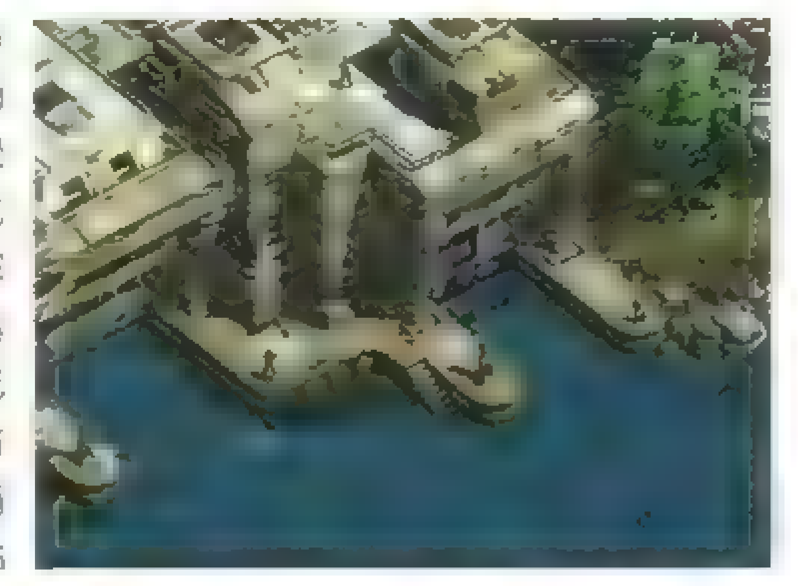
畫面精緻細膩 前所未有

說真的，筆者有點不知道如何去形容CoII畫面的精緻與細膩。那種感覺，我相信看過的人一定可以贊同我的形容「實在太讓人驚訝了！」，一款2D遊戲居然可以把畫面弄得那麼華麗與壯觀、精緻與細膩！





一開始在德軍的潛艇基地時還好，巨大的潛艇艙房加上軍營與裝甲車，只是給人覺得很壯觀而已。接下來到了北極，在大雪中矗立著巨大的軍艦與潛艇，呵呵，安啦，這還不能嚇倒我。下一關，在花香鳥語中隱藏神秘的寺廟與古香古色的大佛，建築物細膩精緻的地步已經讓我覺得有一點誇張了。在接下一關，這不是桂林大橋跟日軍俘虜營嗎！再下一關，天啊，海島上的日軍岸防砲基地！晨曦南洋風情的海島、島上的各式生物、防空砲、停在海上的日軍大型水上飛機、地底的巨大岸防砲、指揮中心、連海底都有壯觀的……，除了被打敗外，你說，我還能說什麼呢？



還有一點也是讓筆者覺得很誇張的，那就是這次CoII中，所有的建築物內部都是真正3D成像的（也就是說你可以自由的放大、旋轉畫面），包括崗哨、房間、潛艇內部、指揮塔、軍艦內部、艦砲、下水道等等，幾乎是只要在畫面上看起來可以進入的地方都是真的可以進去，而且裡面都是3D的（真的可以自由360度旋轉畫面跟放大縮小喔！）如何，夠誇張吧！

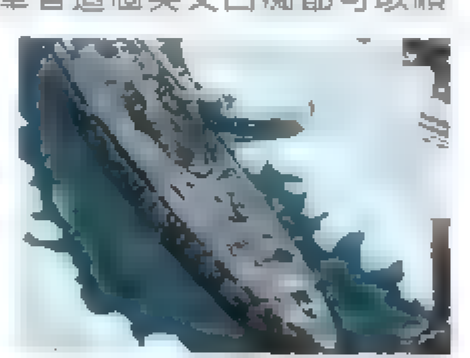
任務緊張刺激 情節媲美電影

其實在Co一代中，本來就是以緊密的任務跟劇情所組成的。而這次在CoII中，似乎是更為精彩與複雜，每一個關卡，都是由一堆任務所組成。舉例來說，在第一關潛艇基地時，你首先要偷偷潛入軍營中，救出女特務後，再跟她一起混入士官房，偷到鑰匙後潛入指揮官辦公室，再偷出解碼器與發出電報，然後找個地方躲起來。等第二天天一亮，盟軍特戰小組就會潛入基地與你會合，然後設法去救出牢房中的盟軍船員，然後爆破軍營油槽，再趁混亂幹走整艘潛艇逃離，這整個過程就如同一部電影一般的精彩，每一個環節都講究真實，行動絕不含糊！



咳咳，不過說實在的，當初筆者一拿到CoII時心中着時充滿了不安，而這個不安就是來自CoII的任務難度，這些任務通常都充滿了挑戰與解謎，你必須不斷的經由失敗來找出完成任務的方式。此外，對筆者這種英文破爛的玩家來說，複雜的語音任務解說光是要理解就很吃力了，更不用說聽完整個任務提示了。

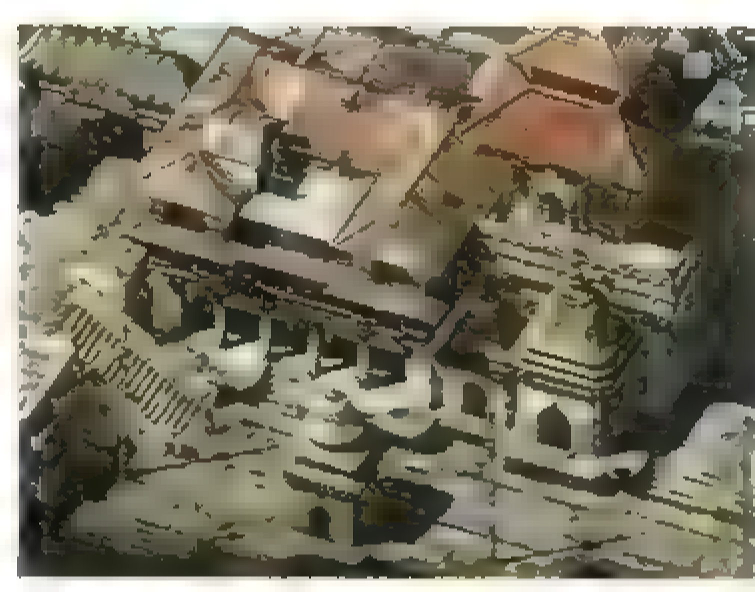
不過還好啦！這次的CoII中任務解說可以說是非常詳細，而且還是線上的，玩家可以在遊戲進行中不斷的回去查詢與觀看提示。更貼心的是，這些過關提示還都附有地圖跟畫面呢！讓筆者這個英文白痴都可以順利玩到第五大關。（不過說真的，我還是很期待能有完全中文版啊！）





支援多人連線　菁英小組再現

跟上一代一樣，這次CoII依舊是提供了大受好評的多人連線闖關的模式。於是二話不說，筆者立刻找來了兩三好友，大夥一起進入遊戲，一人挑選控制一個角色，齊心協力闖關。結果，第一次的闖關就讓我們一群人整整玩了一個晚上直到半夜十二點才結束，而第二次我跟好友LYC的闖關更是從晚飯後一直戰到凌晨兩點多才結束。哇哩，除了CS外，已經很少有遊戲可以讓我們這兩個二十幾歲的中年骨灰如此狂熱了。

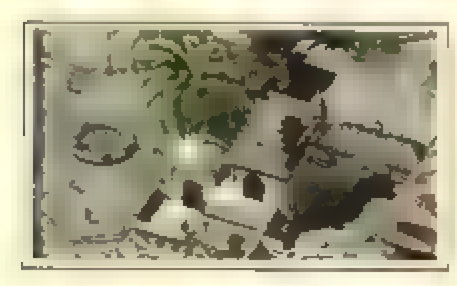


在CoII中，由於任務的變化與戰場的寬廣，使得多人連線闖關模式更發揮到極致。在整個遊戲的過程中，只聽到一群人在嘶喊著　「數到三大家一起衝進去！等一下，我把通行證偷出來給你」、「讓我去引開敵人！大夥動作快點！敵人過來了！」

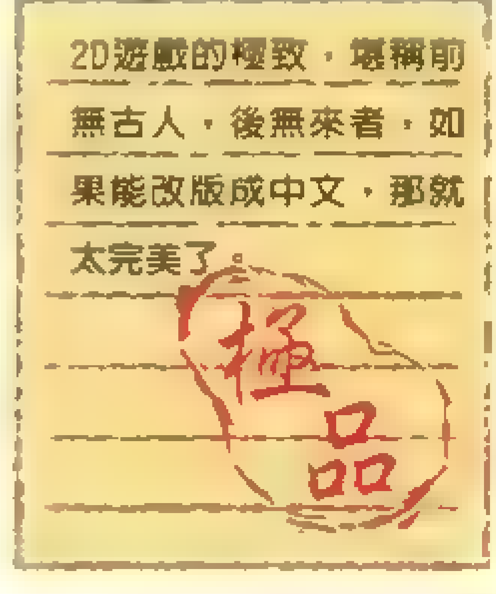
很少有遊戲可以讓一群人如此緊密的結合在一起，跟目前在網咖中流行的CS所帶給人的動作快感是不太一樣的，在CoII中，每一個人的每一個動作都會影響到整個團隊，而且每一個人都是主角，缺一不可。

這次，CoII可以說是不負一代的盛名，再次帶給玩家驚嘆與心動。說真的，在筆者的心目中，它已經是個滿分的遊戲了，如果硬要說它有什麼缺點的話，那就是遊戲的整體難度的確是高了一點，讓玩家在遊戲的過程中，飽受很重的挫折感這點了。

遊戲護照
GAME PASSPORT

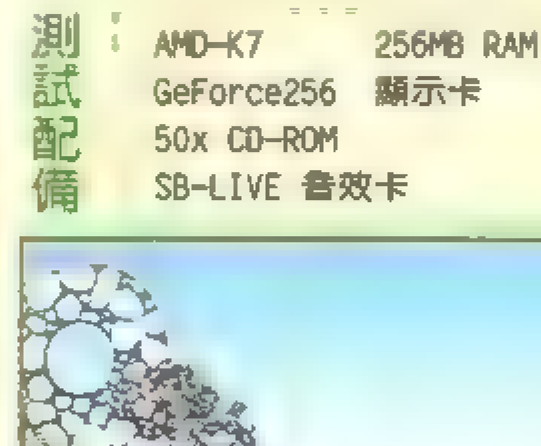


設計公司：EIDOS
發行公司：第三波
遊戲類型：動作戰略

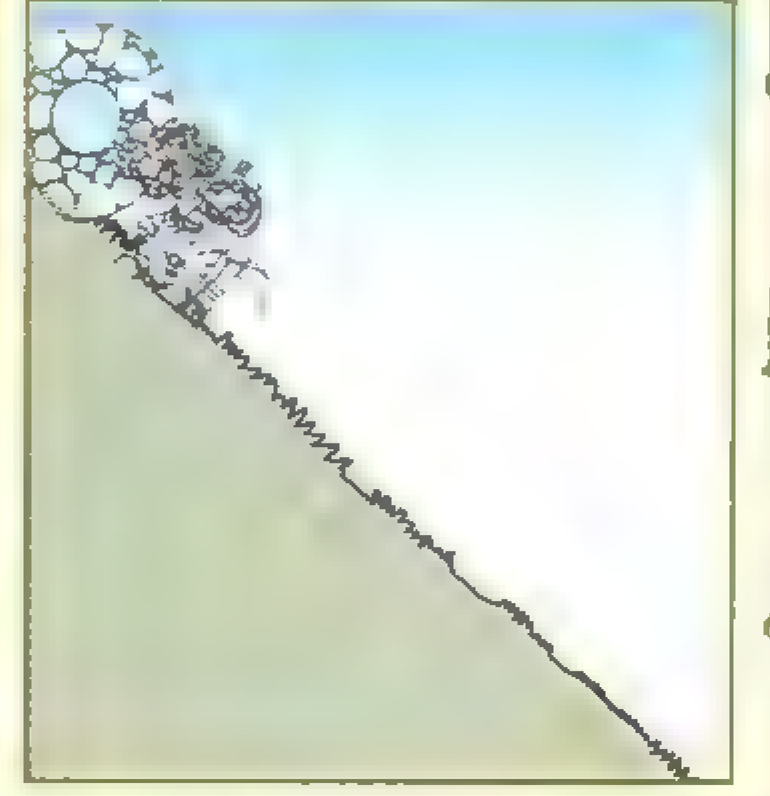


2D遊戲的極致，堪稱前無古人，後無來者，如果能改版成中文，那就太完美了。

極品



測試配備
AMD-K7　256MB RAM
GeForce256　顯示卡
50x CD-ROM
SB-LIVE 音效卡



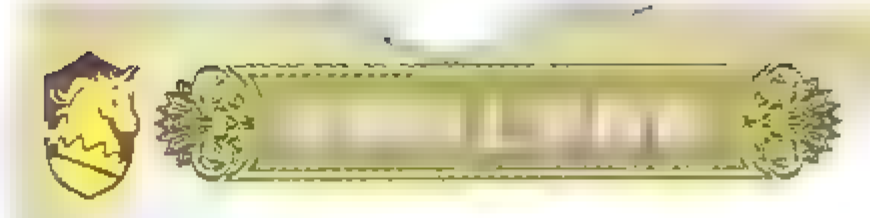
操作　還算相當簡潔明瞭，讓人很容易就可以上手

[illegible]　很、很、很難，難得讓人要玩很久很久

[illegible]　超一級棒的，簡直就跟電影一樣精彩。

[illegible]　只能說該有的都有，在音樂的氣氛上還算不錯。

[illegible]　可以說是2D畫面的極致表現了，除了真正的3D遊戲外，再也沒有2D遊戲可以比得過它的畫面了。

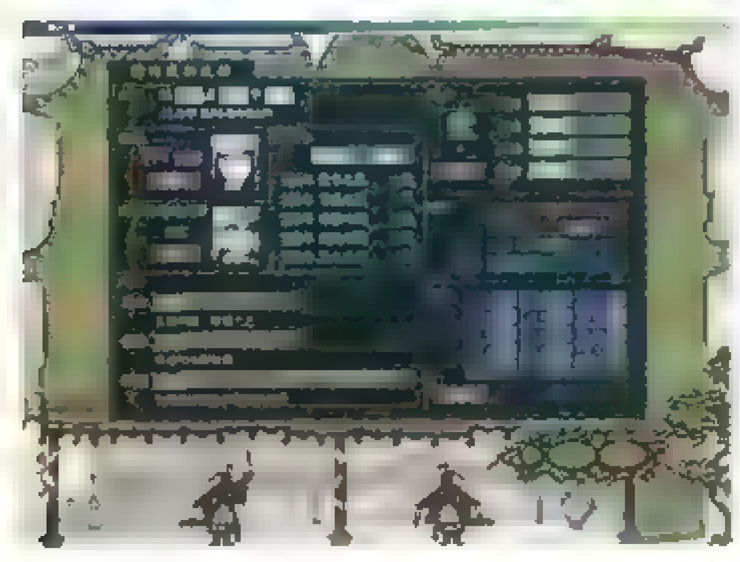


E-MAIL信箱 morris.huang@msz.hinet.net



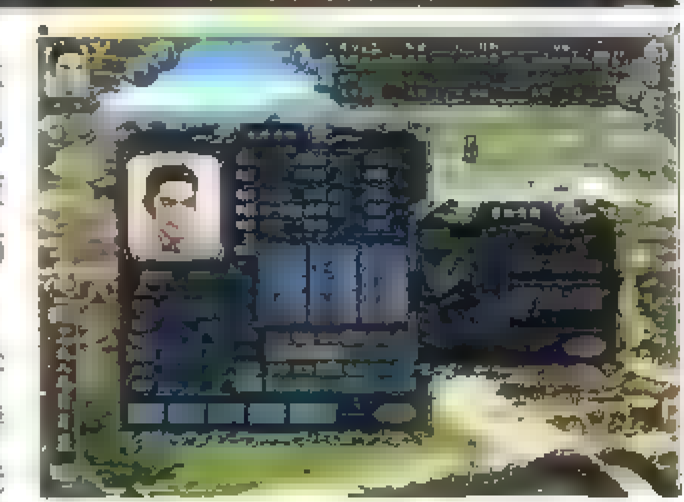
三國志VIII

初玩「三國志VIII」，筆者最大的感覺是像極了光榮的另一款歷史策略遊戲「太閤立志傳」，甚至還有朋友戲稱這次的「三國志VIII」，根本就是「三國立志傳」，亟欲將遊戲轉型的光榮，在「三國志VIII」裡加入了大量的角色扮演要素，玩家可以選擇扮演所有登場的武將，並在遊戲中結交義兄弟、娶妻等，這樣的轉變讓「三國志VIII」多了許多練功交友的樂趣，相對地卻稀釋了謀略要素的比重，而這也是硬派三國迷最不能接受的地方。



玩家在選擇欲扮演的武將後，便會以事先設定好的身份在遊戲中登場，在一般時期，玩家做的所有事情都會消耗「行動力」，而除了每個月既定的開發進度需達成外，玩家最常做的大概就是自我鍛鍊和廣交好友了，玩家可以鍛鍊的部分除了各項基本屬性，還有所謂的「戰法」，但因為的難度增加了，想要像前一代練成十項全能型的鐵人是很難的。而「三國志VIII」人際關係的重要性比起前代則又提高了不少，人際關係共分為敬愛、信賴、知己、好友、重視等，若是你跟某武將交情很好，就有可能結拜成義兄弟（如劉關張便是內訂的義兄弟），但反之則可能成為仇敵或宿敵。提升你與其他人之間的好感度方法不少，其中筆者建議多使用「宴會」這項指令，因比起其他方法，宴會更能確實提升好感度、且一次可以針對十位武將進行，可說是事半功倍之法。

遊戲另一個新的賣點是終於可以娶妻了（仍無法生子），娶妻的條件並不容易達到，但達成後卻是好處多多，因為妻子除了會傳授平時不易習得的戰法，偶爾還會送你從黑市購買來的各種寶物。說到娶妻，「三國志VIII」有個很重要的隱藏參數叫做「惡名」，若你對皇帝自行登基、或者斬殺俘虜時，都會讓惡名大幅升高，當惡名超過一定數值時，不但討不到老婆，其他武將也會對你愛理不理，甚至最後的結局也會導向壞的一方，因此玩家在遊戲中，可要常抱著善心行事啊！



除了一般時期，每季一次的評議會議，則可讓玩家實行相關的內政、外交、戰爭等指令。但玩家若非扮演君主，則可以執行的內政指令並不多，而電腦扮演的君主又常會下達奇怪的命令，而使玩家為之氣結，筆者在一開始扮演趙雲時，便曾碰過所在地北海被曹操襲擊，戰情相當吃緊的狀況，但這時主公劉備不但命趙雲留守城內，還硬是派出一堆武力只有四五十的肉角武將出城當砲灰，最後的命運當然是慘遭曹操攻破。

另外評議會議還有幾個缺失，第一是戰爭每季只能執行一次，無形中拖慢了遊戲的節奏，玩家很難像前幾代靠著優勢武力，快速統一大陸，第二是委任，「三國志VIII」中有著類似「太閤立志傳」中的軍團制度，除了可以將每個郡委任給太守，還可以聯合數個郡組成軍團，並責成軍團長統一指揮，但委任的太守或軍團長常不知變通，明明邊疆都已經打得如火如荼了，軍團長卻仍常常不指派猛將上前線作戰，而讓他們空坐在後方當壁花。更糟的是，解除委任相當麻煩，還會得罪軍團長，故玩家在委任前最好先調配好武將駐守的位置與職務，才不至陷入「將到用時方恨少」的窘境。

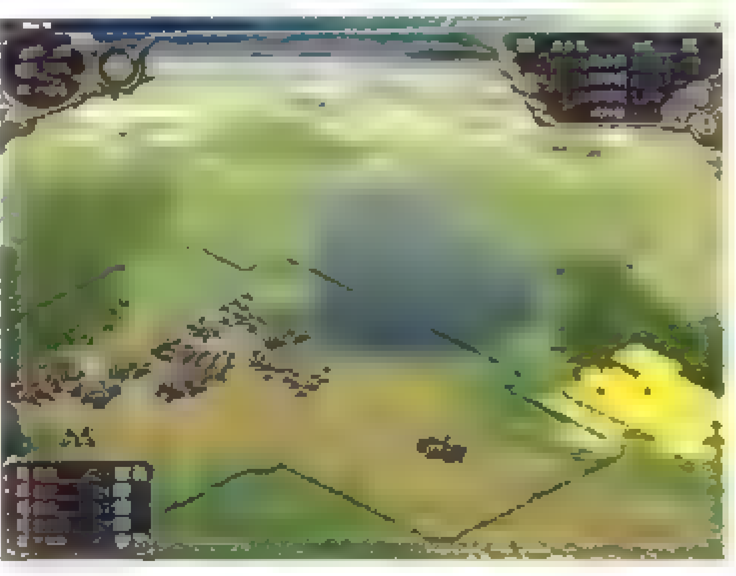


「三國志」系列的另一個重點是戰爭，每次看著數十萬大軍互相衝殺，便會不自主的熱血沸騰了起來。這代的戰鬥作了幾個明顯的調整，第一是前述的「戰法」，「戰法」類似一般遊戲中的必殺技，如火箭、突擊、攪亂等，一旦實行的戰法成功，便能造成敵人的重大損傷。第二是要塞和補給線的觀念，第三是棋盤地形模糊化，這兩個改變讓戰爭更有即時戰略的味道，第四個改變，則是單挑的重要性大幅下降，這一代的敵人變奸詐了，不像前幾代的敵人，明知武力相差懸殊，還會傻傻得來送死，因此想以如呂布之流的超強武將，靠單挑贏得戰爭，是不可能的了。但單挑一直是「三國志」系列最讓人血脈賁張的設計，這樣的改變雖讓戰爭不至於一面倒，卻讓筆者總不免有些「英雄無用武之地」的遺憾。

另外，戰鬥AI仍一如「三國志」系列的傳統，笨得可憐，每次看到我方總部傻傻的衝入敵軍陣當任人宰割，實在是很讓人難不口出穢言。總括來說，「三國志Ⅷ」戰鬥的平衡度提升了不少，即便是諸葛亮此等天才軍師，也常會遭人計謀暗算，而武力取勝型的猛將，雖然在戰法上較佔優勢，卻不再能一夫當關萬夫莫敵。

話說天下大事合久必分，分久必合。這是每次寫「三國志」評析一定得提到的一句話，算算光榮的「三國志」也出到八代了，隨著年紀的增長，筆者每次玩「三國志」時也有不一樣的感觸，所謂用人唯才，一直是三國志系列最重要的課題，但在職場中，甚至對於一個政府，又何嘗不是呢？無可諱言的，「三國志Ⅷ」仍是個值得一玩的遊戲，其他如大幅增加的劇本、特殊事件、堪稱刻工一流的美術水準，以動人的弦樂當作背景音樂等，都能讓這套遊戲再加上不少分數，但凡事只要有改變一定會有爭議，如謀略部分的不足、部分設定與史實不符、架構太類似「太閤立志傳」、甚至是取消了前作頗受好評的文武大會等，都引起了玩家的熱烈討論，不過筆者認為，比起市面上某些換湯不換藥的續貂之作，光榮求思轉型的想法總是好的，因此，筆者仍將此套遊戲推薦給大家，希望各位能真實地體驗過，這套經典三國策略遊戲續作的精髓，再蓋棺論定也不遲。





遊戲護照

GAME PASSPORT

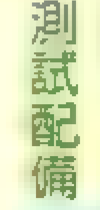


設計公司 KOEI

發行公司 台灣光榮

遊戲類型：策略

加入了大量的角色扮演要素，但相對地亦降低了戰略謀略味的樂趣，整體難度比前幾代低，推薦給仍對「三國志」系列陌生的新玩家。



Athlon1.4G
256MB SDRam
SB Live5.1
Kyro II



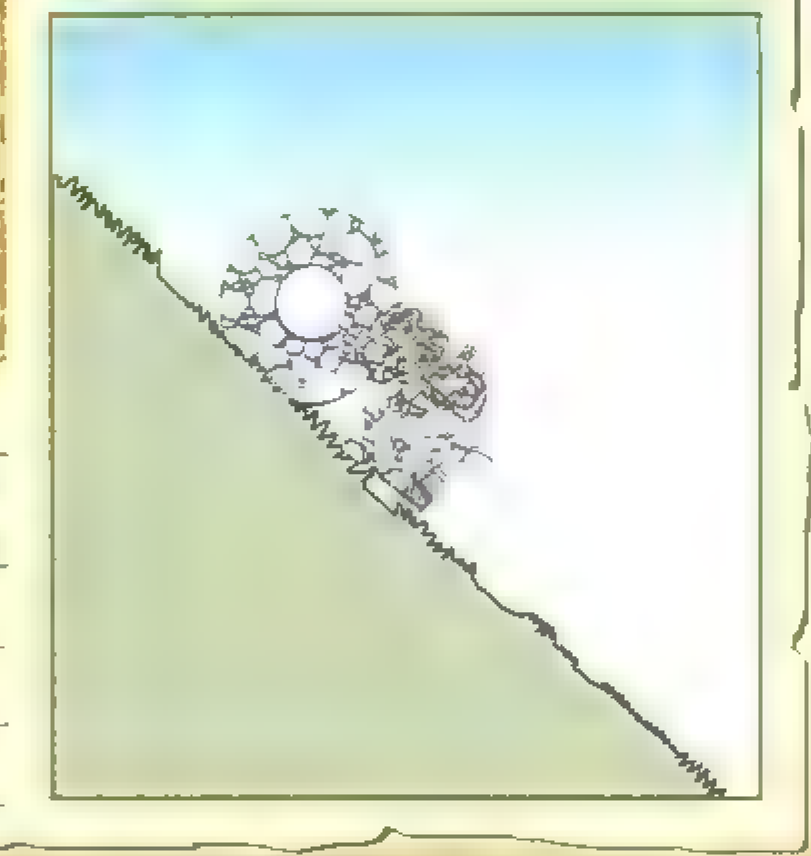
一隻滑鼠玩遍遊戲，介面繁多者主難為

耐玩度 可扮演所有登場的武將，加上多重結局系統，耐玩度頗高

本作為系列作中劇本最完整、事件最多的一代，值得稱許。

以弦樂加上打擊樂器的背景音樂堪稱一絕，音效稍嫌頻弱

光榮的歷史遊戲畫面向來刻工一流，本作亦有不錯表現






E-MAIL信箱 alex.sheu@msa.hinet.net



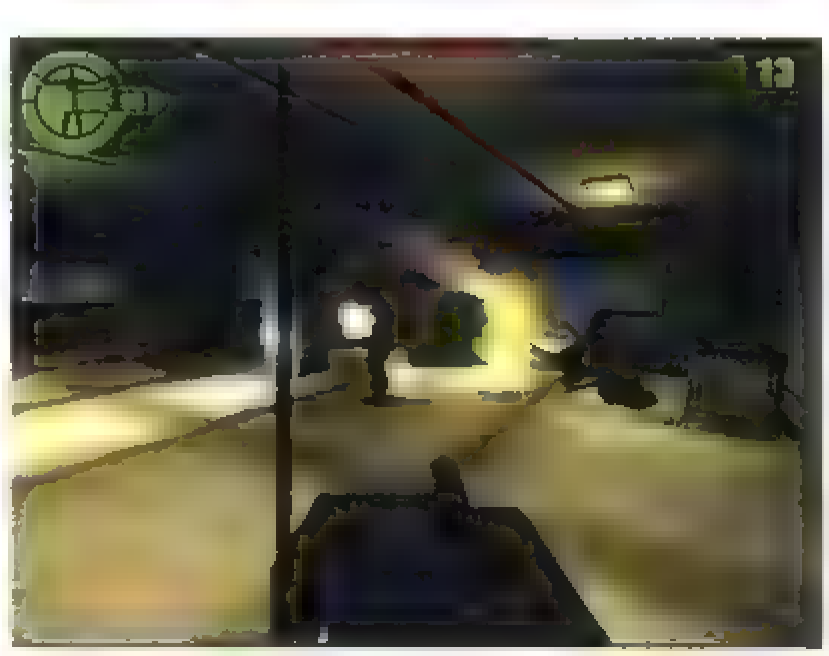
赤色戰線

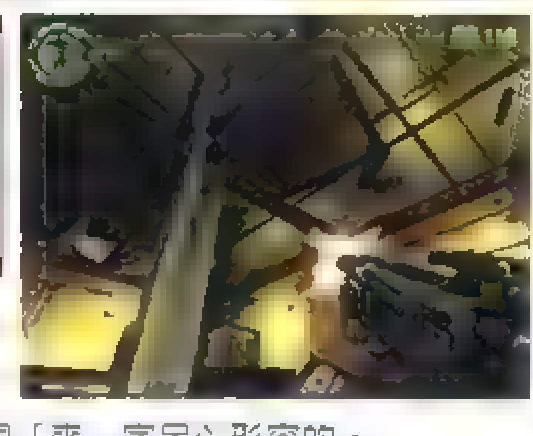
玩了這麼許多年的遊戲，能夠在有生之年親炙這款「赤色戰線」，無疑可為老芋仔的遊戲生命，劃下一個完美的…逗號！一老芋仔暫無結束遊戲生命的計劃。

「赤」片在國外上市時，傳出四天內熱賣六萬套的驚人記錄，且持續發燒中，想必自有她大受歡迎的道理。題材新穎，或許是致勝的最大功臣。「赤」片的遊戲故事背景，這一回將戰線拉長到火星上，主角派克是一名在厄特財團（Ultor Corporation）設立於火星上的礦場工作的年輕人，因飽嚐受財團的壓榨，以及不人道的對待，且因近有致命的瘟疫蔓延，但卻得不到資方的重視　不得返回地球的礦工們，累積在胸中的一股怒氣已蓄成一座火藥庫，派克更在親見同伴被凌遲致死的過程中，毅然決定要充當引信，疾呼礦工們起而對抗財團。



在叛變的歷程中，玩家可見識到充滿砂礫且暗無天日的礦坑、氣氛懾人心魄的火星地表、充滿謎樣色彩的科技大樓和矽微實驗室、秘不可測的火星深每、蝙蝠盤踞的天然洞穴等，甚至被迫於遼闊火星外圍的衛星間開戰。這一場接一場的精彩戰鬥，得力於遊戲畫面的製作嚴謹，美工團隊更突破目前3D極限，將遊戲中的所有角色、物件、背景等，營造得幾近真實；更設計有多達二十餘種基本場景，首創先進的物理模擬系統（A.P.S），能夠完全模擬真實的物件支撐比重、自由落體的速度，以及飄揚的塵埃、流動的液體、穿射的燈光、迷濛的煙霧等等，均以幾何學即時運算，可說是在遊戲作品中所僅見，呈現了如幻似真的優質畫面。而此系統卻僅佔用極少量的資源，對於遊戲的進行，更可謂毫無延帶的負面影響。玩家的機器若是負荷得了，可以試試最高的解析模式，那絕非一個「爽」字足以形容的。





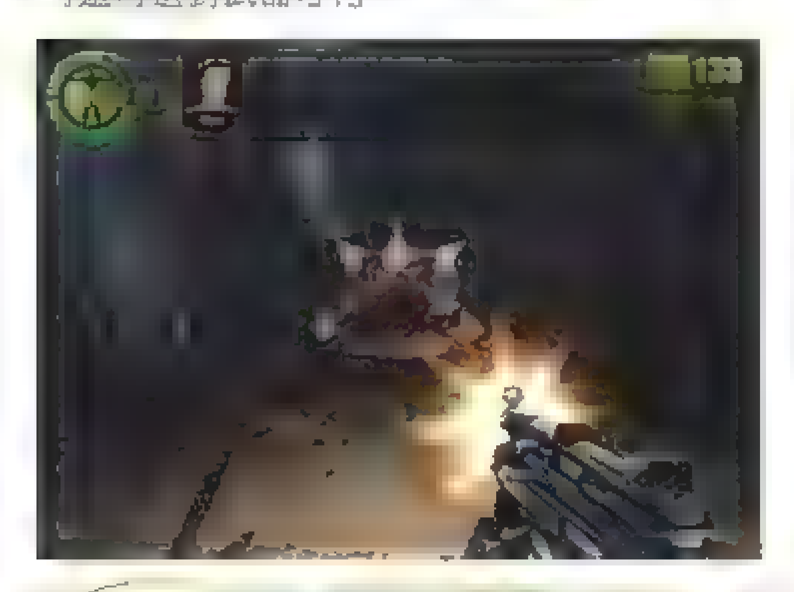
在單機遊戲的部份，遊戲備有越野車、鑽孔機、艾西爾戰機、潛水艇和裝甲運兵車等五種交通工具，玩家除了享受傳統的街道巷戰、野戰之餘，更可上天入地進行陸海空全方位的戰鬥。駕駛這些交通工具，的確是一很值得推薦的經驗，不但可將遊戲戰鬥的方式暫時抽離地面，更可全盤接收遊戲所要善意傳達的多樣性面貌與樂趣。貫為遊戲重心的戰鬥系統，即便是在地面進行攻防，因應遊戲的進變，玩家也必須採取不同的戰略。

在單機模式中，玩家將會碰到的任務型態，包括有：偷竊、刺殺、協防、狙擊、拯救人質等，有時得大開大闔的進行屠殺，有時卻得收起武器裝孫子。方式不一而足，但遊戲的樂趣則皆屬上乘。

不可否認的，這款遊戲的訴求重點，在於多人連線對戰的模式。面對多人連線的廣闊市場，THQ新研發的Geo-Mod　tm）引擎，能夠將複雜的幾何圖素以即時方式運算，強大的功能可即時改變遊戲的背景環境，達到幾乎毫無停頓延遲的網路連線功能。遊戲不但可支援所有的區域網路和網際網路對戰，更架設有專屬的官方伺服器，可提供高達32人同時連線。玩家不論是進行單人或團隊殊死戰、搶旗子、快攻賽等，皆可享受到順暢的遊戲效果。



講究「易使用、多功能」的武器系統，自然是這款遊戲功不可沒的強力支柱。遊戲中的各式武器，在主要功能之外，皆設計有附加的功能，而所謂「附加」，其實在遊戲裡並非處於附加的剩餘地位，相反是極吸引人的一大賣點。諸如：可視為警棍或電擊使用的鎮暴棍、可加設滅音器的半自動手槍、可切換12mm和5.56mm子彈彈匣的衝鋒槍、可雙發雙射或持續發射的全自動戰鬥霰彈槍、可三連發或連續自動發射的軍用攻擊步槍、可加裝瞄準鏡的狙擊槍、可發射火柱或將燃料當成燒夷彈的火焰發射器、可發射直飛火箭或熱導向火箭的戰術火箭發射器、可發射金屬條或加裝瞄準鏡可看穿牆壁的磁軌道槍等等，此外另有屬終極武器的壓迫用重機槍、核融合火箭發射器，有興趣的玩家可以數數看，以上所列就是在這款遊戲裡，玩家可資運用的武器項目。在不同任務和場景，可還得選對武器才行。



儘管遊戲分設有不同等級的難度供選擇，但即使是在最簡單的等級下，敵人的AI還是相當高的，尤其在遊戲後段所出現的敵人，大都會很不安份的動來扭去，時而還會躲到障礙物後方尋求掩護，要想將子彈精準的用在刀口上，還真是棘手得緊。有的敵人還會玩躲貓貓，玩家若不發揮「斬草除根」的劣根性，很容易會遭受到「該死」而未死的敵人反噬，那種兒滋味也是很淒涼的；加上有點「幸人樂禍」的背景音樂一揚起，真不知該讚賞，還是得站在醫院門診室，學「人家」破口大罵媒體記者…老芋仔還是有點兒教養的，且EQ指數也還稱勉強及格，所以選擇以欣賞的心態，咬牙切齒的載入進度再重新來過…



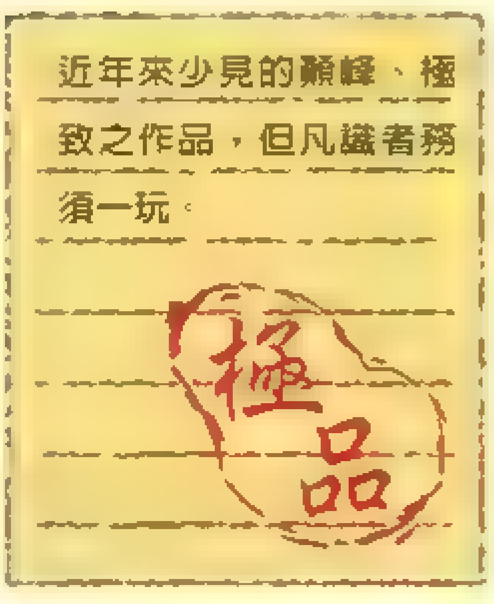
即時戰略類型遊戲，在網路已獨寵相當長的時間了，「赤色戰線」的興起，除了勢將掀起一股「赤色」風潮以外，老芋仔斷言也將會快速進佔網路市場，重登流行第一線，使沉寂已久的第一人稱射擊遊戲，重登大寶！…老芋仔本想提高往後對遊戲的評論標準，掉個頭卻已「晚節不保」。但話說回來，這樣的成績，也確是這款遊戲所應得的錦上添花。為此，老芋仔要頒發此名裂桂冠，善哉！善哉！



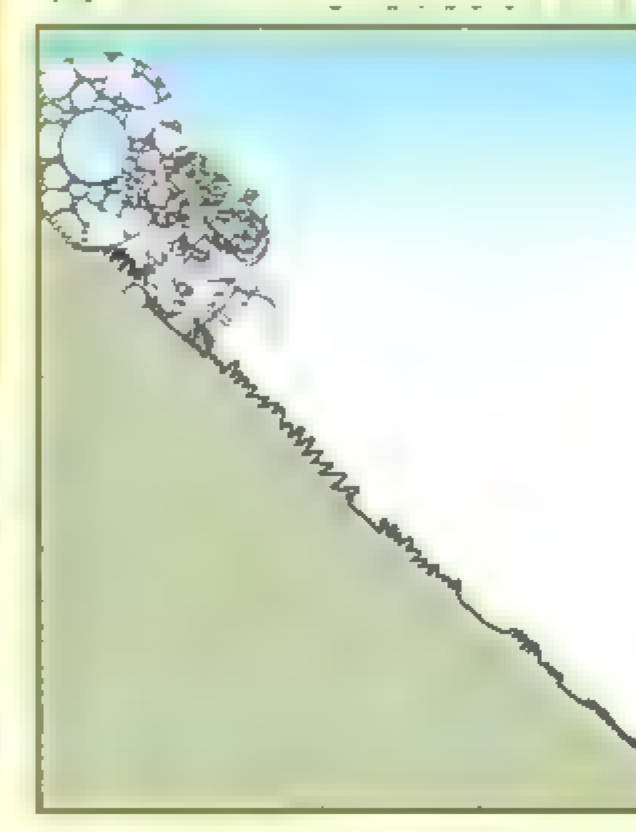




設計公司	THQ
發行公司	英特衛
遊戲類型	動作射擊



測試配備
PIII-1GB　256MB RAM
SB PCI128
GeForce3
50X CD-ROM



介面友善便利，極具流暢、爽當快感

無論單機或連線對戰，足堪玩家百玩不厭

題材還稱新穎，可惜平鋪直敘，缺乏張力

背景音樂貼合情境，諸多音效具震撼效果

極具多樣面貌，富含擬真、細緻、優美質感



E-MAIL信箱　alex.sheu@msa.hinet.net



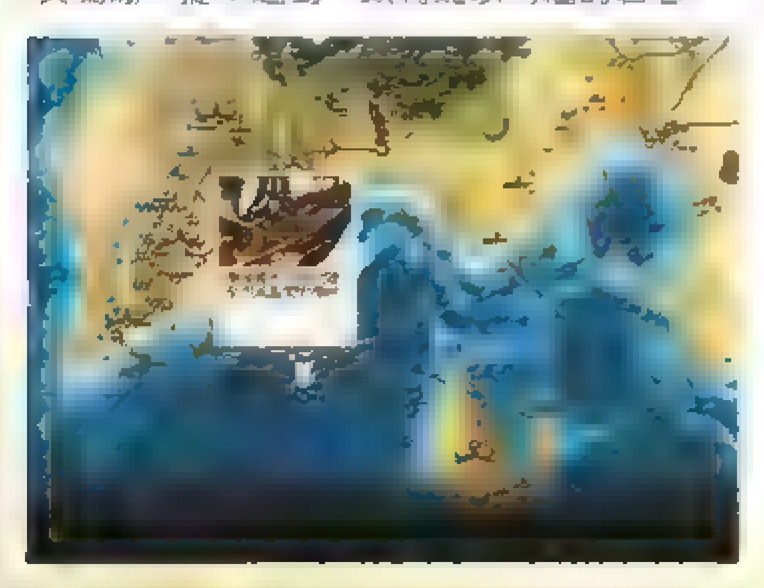
聖獨角獸騎士團

超時空英雄傳說Ⅲ～狂神降世

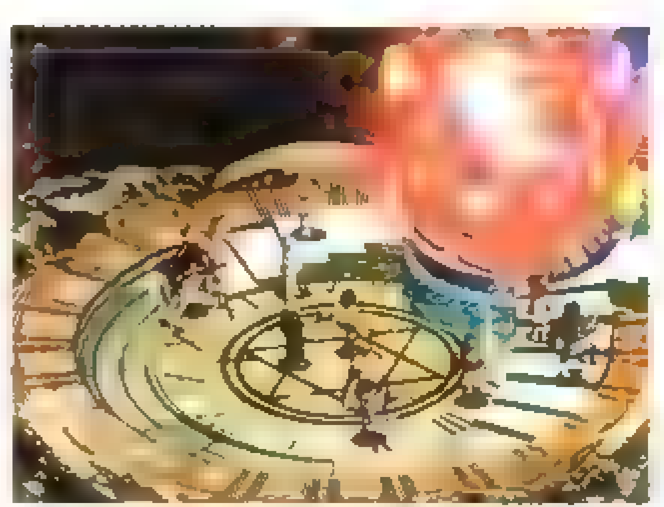
老芋仔有幸能跟著這個系列的遊戲一起成長，可謂參予"英雄"在各個階段的成長歷程甚深，今日站起來（最近因常聽說台灣人要站起來，老芋仔才恍然驚覺以前都是用爬行的。）說句公道話，想必玩家們也是敢怒不敢言的吧？！

嚴格說起來，一連三代的英雄傳說故事，其實是毫不相干的獨立單元。相同者，在於遊戲的風格與況味兩。這一系列遊戲之所以能受到玩家肯定，大抵不外是先前的作品所遺留的印象所致。宇峻所出品的同類型遊戲，慣常喜歡大玩多路線的遊戲劇情，甚且是旁支路線中尚有旁支路線，使得不死心的玩家，勢必得玩她數遍之後，方得以略窺全貌。再者，遊戲在戰鬥部份的難易度選擇功能，提供了不同嗜血性的玩家十足的自由度，讓遊戲到了玩家手中，變得頗值回票價的心理因素，許是她受歡迎的主因。

如今玩到了第三代，製作背景雖談不上人事全非，但的確是開發與設計人員，俱都已大幅度的換將了。老芋仔不得不含淚而誠實的指出，儘管此一系列遊戲的大架構並無多大改變，但味道卻顯然走味許多，尤有甚者，「狂神降世」竟然有一味讓老芋仔意興闌珊、提不起勁，頗有難以為繼的窘態。



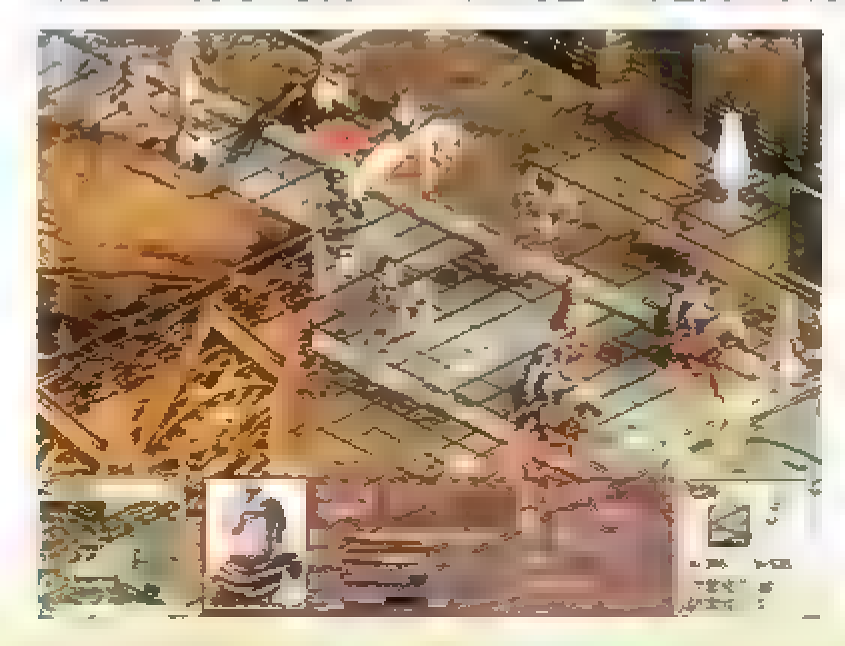
玩這款遊戲期間，所獲得最大的賞心悅目之事，首推遊戲優質的美術畫面，而場景的精緻度，則又遠勝於人物的設計。到了三代，場景的變化性更為可觀，不僅起伏的高低差擴大許多，即連平坦無阻的地段，也所剩無幾，處處可見更貼近事實的設計。無可諱言，對於這款遊戲在畫面處理的表現成績，老芋仔是抱持極度的激賞與肯定；但反過來說，以此類推於遊戲在其他項目的表達手法，卻又似有喧賓奪主之憾。首先是遊戲劇情的鋪陳、安排，即很難獲得老芋仔認同。

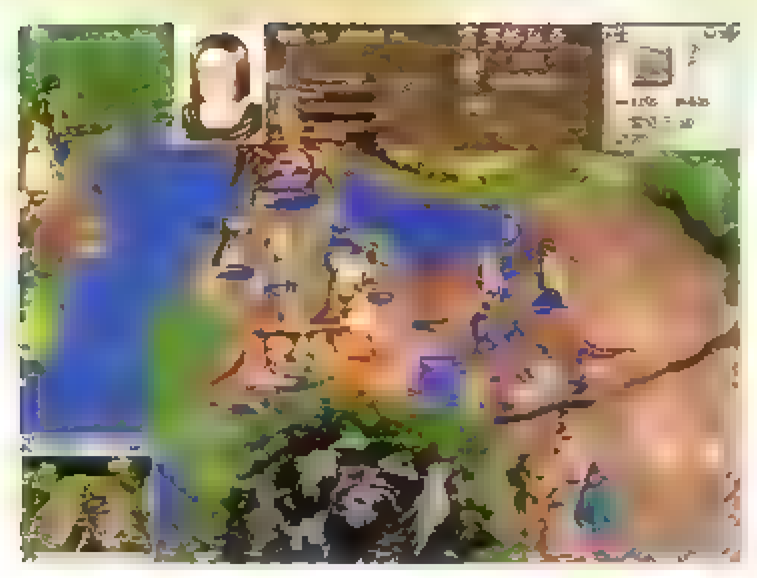




原本應該是這系列遊戲最為膾炙人口的多線劇情，在「狂神降世」裡頭，竟然淪落到讓人滋生「不知所云」的疑惑。更甚者，「為賦新詞強說愁」的斧鑿痕跡，則更是歷歷在目、處處可見，一丁點兒也不扭捏作態。即便是在玩完遊戲以後，老芋仔對於遊戲劇情的印象，竟然猶一片空白，這是何等恐怖的敗筆呢？設若硬要說出個梗概，只依稀「理解」是：A君自A國放逐，一路殺到B國，途中碰上B君、C君等，再繼續殺至C國，然後受託再攻打D國，接著D國就飛上天了…#$*^&*~

拋開教人肝腸寸斷的劇情不說，這個系列遊戲向來最為突出、彰顯的轉職系統，則是越來越顯得有智慧。在「狂神降世」裡頭，轉職系統是擁有最高相對自由度的主要環節，各個角色只需達到需求的經驗值以後，玩家除了可隨時替角色轉職以外，原先職種所擁有的技能，俱都能夠繼續保留，並可自行選擇備用。這無疑是一極其聰明的設計手法，玩家不必再如前作一般，受到硬生生如同被「綁門號」似的，必須在原職達到最高等級以後，才能進行轉職的限制。





玩家為了因應戰場上的迫切需求，大可自由運用轉職系統的便利性，為自己的隊伍打造夢幻般的陣容。由於轉職條件沒有硬性的限制，隊員可參考手冊轉成特定職種，以儘速學得實用的技能，這在隊伍的養成效果方面，的確具有不可抹滅的功勞。對於玩家而言，這無疑是極其有利的設計，因為轉職自由度的大幅放寬，玩家樂得可隨心所欲的經營專屬的團隊，置身於戰場上，再幾可感輕因受限太過，而處處顯得捉襟見肘的窘態。加之各個主要角色，俱都設計有專屬的終極職種，只需依照手冊所提點的條件逐步培養，亦可大幅降低茫無頭緒的捉瞎，而致資源無謂的虛擲。

延續上一個議題，也就自然會彰顯「狂」片的遊戲手冊，的確是編製得極為出色，大抵玩家急迫所需的各項資訊，在手冊中均可獲致詳細的內容解說，而無須再如無頭蒼蠅一般，被迫的閉門造車。對此，老芋仔極願意給予正面的肯定，除了感動之外，主要是對手冊編製的那份用心。相較於普遍性，善意的「留待玩家自己發掘」的不負責任作法，這樣的用心表現，凡血肉之軀，又豈能毫無所動呢？

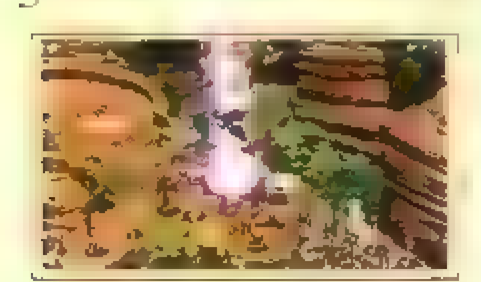
這款遊戲除了在畫面展現了細膩、精緻，色彩飽滿鮮艷以外，在聲音的處理上，也表現了相當的震撼力。背景音樂有部份呈現的是玩家耳熟能詳的「超時空英雄傳說」的傳統風味，但更多的是極能提昇戰鬥氣氛的緊湊、流暢樂曲。音效的處理雖稍嫌有太濃的卡通味，但倒也不失提振軍心的效果。尤其是武器攻擊的那一聲「碰」的巨響，往往可嚇散不少瞌睡蟲的，若是發自敵人身上，則更能製造「龍心大悅」的效果。

要說這款遊戲有何不盡人意之處，當屬敵人的AI最易惹人詬病。有不少戰場因地形起伏過鉅，導致敵人時而發生失去準頭，而四處亂逛的凸槌現象。雖說可在緊張的戰鬥氣氛中，灌入些許輕鬆的「笑」果，但只要轉念一想，便能因理解這些怪物處在險境時的手足失措，而滋生同情之心了…

儘管是一款玩到第三代的系列遊戲，在劇情的編排上，顯露了原不該有的疲態；也儘管遊戲的確存在大有改善空間的缺點；但反觀顯示主選單介面的人性化設計，以及備受老芋仔推崇的戰鬥與轉職系統等；遊戲所設定的多種困難度，已然足夠提供不太嫌棄的玩家們，一個結結實實的模擬戰場。



遊戲護照
GAME PASSPORT



宇峻

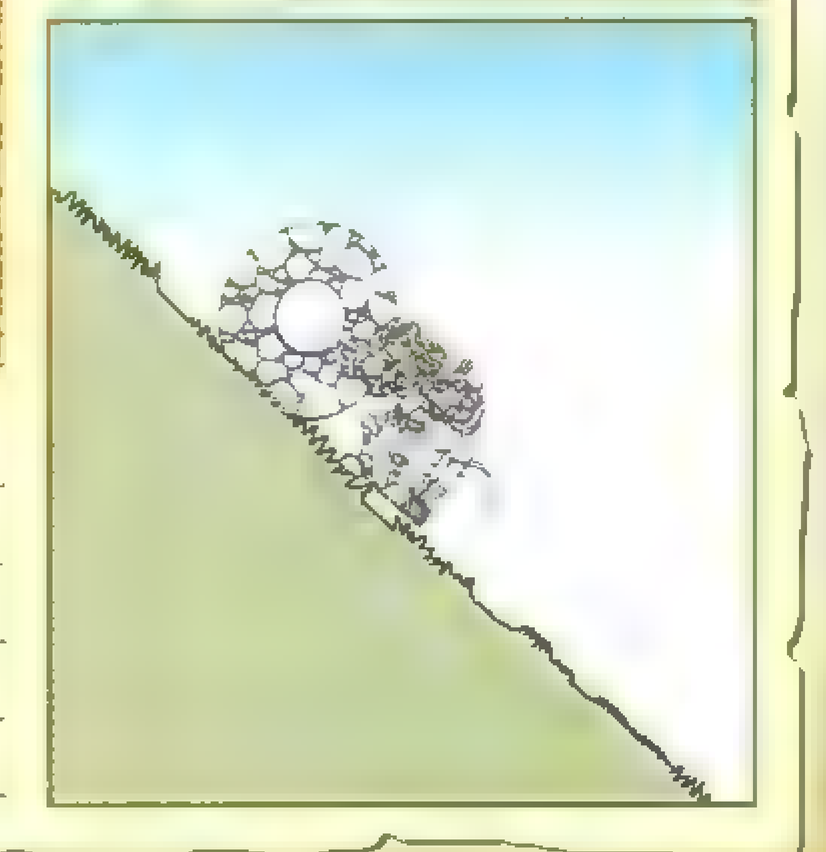
智冠科技

戰略角色扮演

雖然從整體來說不如預期中的完美，但仍是值得一玩的戰略遊戲。

測試配備

P III-1GB　256MB RAM
SB PCI128
GeForce3
50X CD-ROM



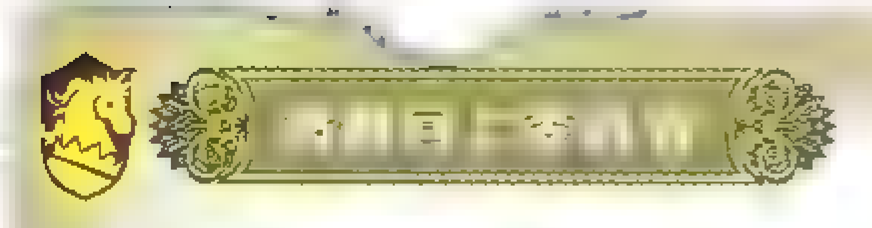
勇於改良，聰明且極具人性化介面。

多種難度隨君選擇，樂趣倍增。

為賦新詞強說愁，太過用力反致不知所云

清新悅耳，不脫傳統。

精緻細膩，賞心悅目。

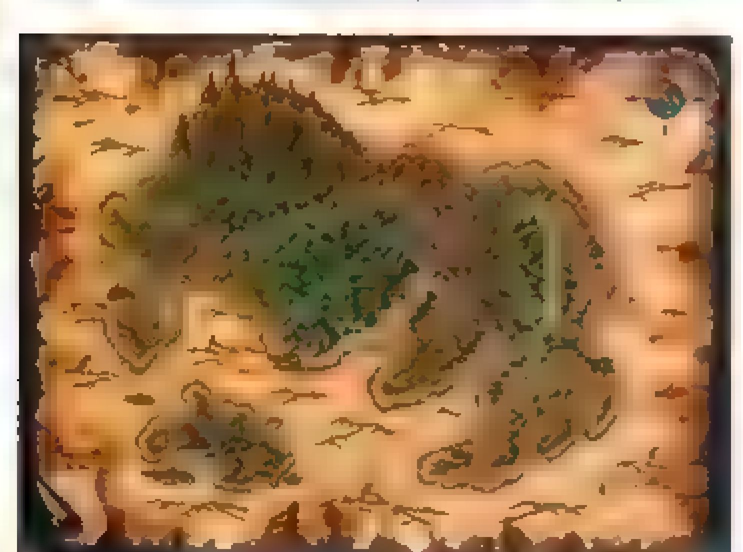


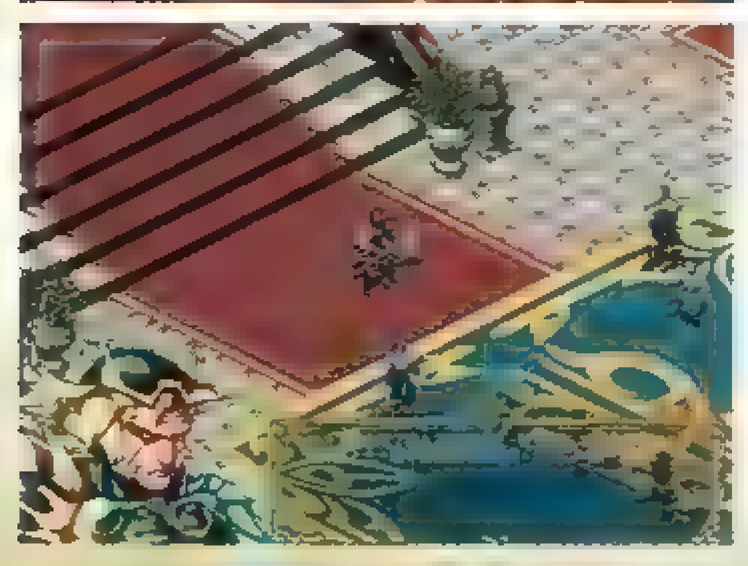
蓋亞大地傳說



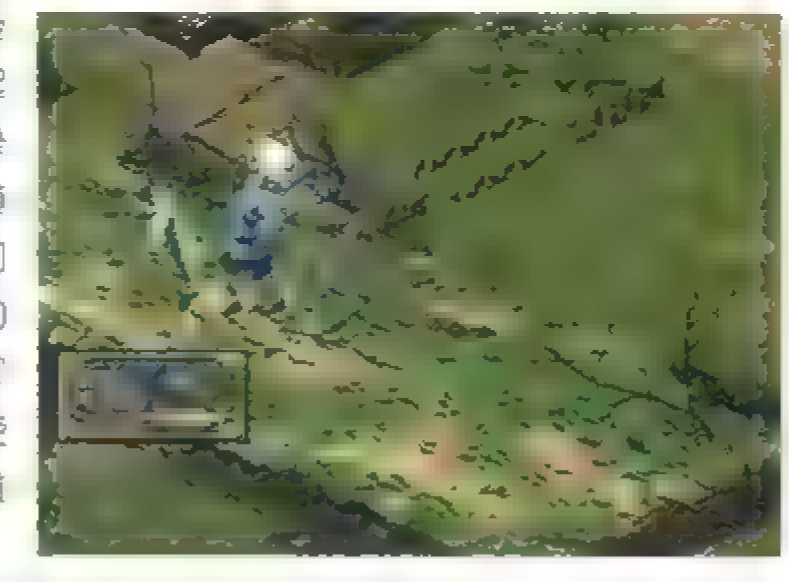
聖獨角獸騎士團

初拿到此款遊戲時，即對於封面上的2D人物設定感到有些失望，不但人物的身材比例稍有失真，各主角的畫風也不甚理想，而進入遊戲之後，發覺人物的3D造型不但太過僵化，動作也十分生硬，各種NPC人物的畫風也不夠精緻，降低了不少遊戲性。所幸就是各種守護寶寶的造型非常可愛討喜，而融合之後所產生的聖獸外型設計也相當出色，才或多或少彌補了一些美術方面的缺憾。在地圖背景方面，多達二、三十張的大型地圖可以看出遊戲設計公司的用心。各種族村落的風格都有一定的差異，讓玩家在進行遊戲時同時也能感受到各種不同的種族性格間的差異。不過遊戲畫面以現今的水準看來仍略嫌過時，配上令人慢到抓狂的遊戲步調，畫面上的整體表現實在稱不上佳作。



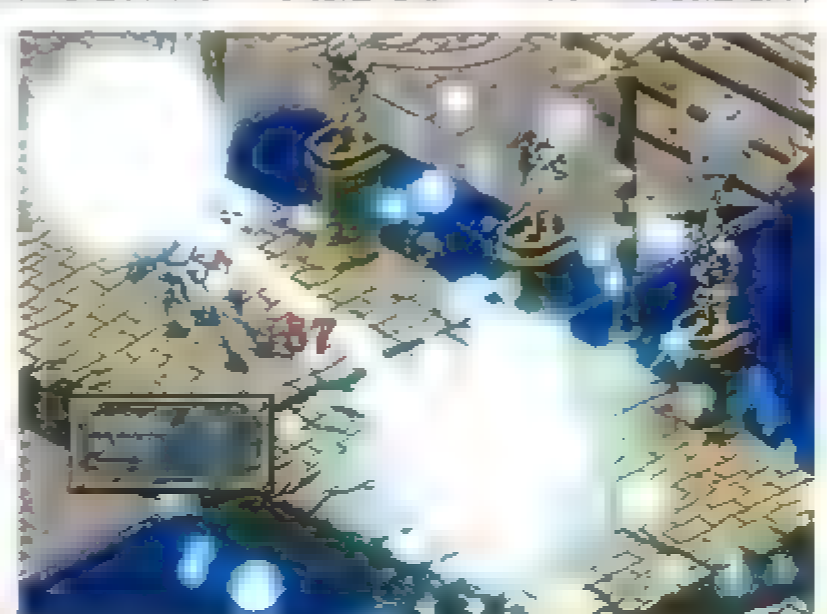


嚴格來說，此遊戲的故事背景稍嫌老套，不過隱藏關卡設計讓整個遊戲增添不少娛樂性。而在男主角一行人冒險的過程中，還增添了追求愛情的戀愛養成對話模式，由於遊戲中共有四位女主角，若確定要追求某一特定女主角時，對話時可就得再三思考，否則到最後可能一個都追不到。其中在郝思愛巷的對話事件可以算是告白成功與否的重要關鍵，得小心回答才行。戀愛方面的格局雖然比起經典遊戲「櫻花大戰」來說算是小巫見大巫，但玩家在打打殺殺外還能談談戀愛，並在最後的關卡聯合心愛的另一半一起奮戰，著實也帶來了不少樂趣。另外遊戲中的所能獲取道具種類相當龐大，且製作公司還精心地為各種道具製作360的圖形檢視，可惜的是大部分的道具使用並不能看到其使用的特效如何，讓玩家常常質疑是否確實使用成功。

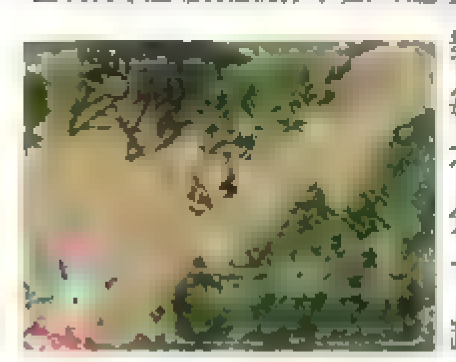


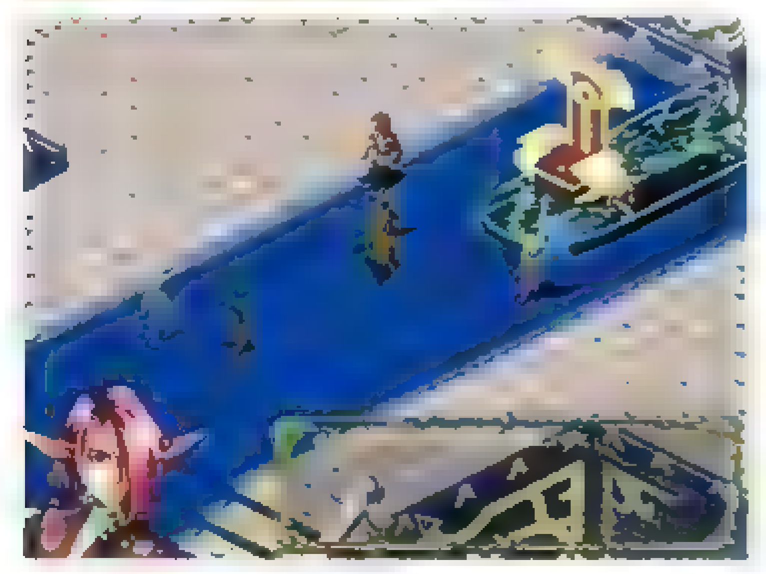
這款遊戲中最讓人感興趣的莫過於特殊的聖獸融合系統了。如同其它同類型遊戲的怪物融合方式，玩家在各城鎮所購買的聖獸寶寶在經過大大小小的戰役後，便可以使用提昇的能力進行融合的工作。遊戲設定以聖獸寶寶所各自擁有的風、火、水、雷、光、暗等各項係數來決定融合出來的聖獸種類及型態，要進行融合之前，要先注意雙方的各項係數，若是相衝的係數太多反而會使得融合出來的聖獸能力打折扣。

融合的結果多達12種，讓玩家在進行融合工作時充滿期待感。不過由於遊戲設定得要聖獸寶寶的經驗值達20級以上才能進行融合，幾乎得等到遊戲快結束時才有機會進行期待已久的融合系統，讓原先的樂趣在玩家反覆練功的過程中消磨殆盡，而且萬一玩家未能融合成想要的聖獸時，要重新訓練幾隻聖獸寶寶已是不可能的任務，若遊戲能降低融合的門檻，相信可以讓玩家獲得更大的樂趣。



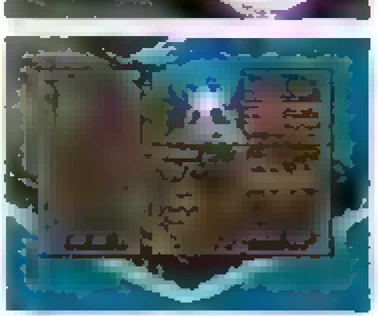
遊戲的開場動畫部份可以說是整款遊戲最讓人讚賞不絕的部份了，不論是細緻度與氣勢都相當具水準，可看出製作公司的用心。可惜的是音效大幅拖累了整體的表現，整個過程不管揮刀砍殺敵人或施行法術時，都聽不到什麼對應的音效，不然就是一點氣勢也沒有，實在無法讓人跟人物進行的動作聯想在一起。更誇張的是很多時候音效發生的時間點沒有配合人物的動作，常常揮刀音效出現數秒之後，主角才緩緩地砍中敵人。而施行法術的音效也千篇一律，這些貧乏的音效實在很難讓人融入遊戲裡。幸好還有背景音樂可以欣賞，每首配樂都表現的不偏不倚，恰如其分，或多或少彌補了一些音效方面的缺失。











本遊戲最讓人詬病的就是大量的臭蟲。

筆者幾乎什麼狀況都遇過，小則遊戲進行到一半當機，畫面花掉、音效失效、大則道具及法術功能完全失效，譬如到了後期若使用草藥或是回復法術，人物的體力沒有上升反而減少，不然就是一使用某特定法術就會導致當機，讓整個遊戲的進行十分「艱辛」。而所有道具幾乎都設計成使用類而非裝備類，使得主角們得常常「服用」一些飾品或裝備，真是令筆者配服他們的鋼牙和鐵胃。雖然同樣可增加主角們的能力，不過玩起來總是覺得怪怪的。

其中的「狂戰士之石」可以說是非常重要的道具之一，若能讓所有隊員善用此道具，要過關斬將可以說是輕而易舉之的事情，唯一要注意的就是轉職之後最好能再使用一次「狂戰士之石」以免失去效力。此外敵我的能力平衡設計太過懸殊，敵方攻擊常常僅有1、2點的傷害力，甚至大魔王也是如此，雖然大幅降低了遊戲的難易度，但也相對的降低了不少娛樂性。

做為一個新公司的處女作，本遊戲的表現果然是「恰如其分」，雖然整個架構看的出本遊戲的企劃很用心的想結合許多其它遊戲受歡迎的特質，但在美術和程式的拖累下，讓「蓋亞」帶給筆者的樂趣著實有限。希望製作公司能謹記這次的經驗，下次能為大家帶來完成度更高的佳作。

遊戲護照

GAME PASSPORT



設計公司：酷一科技

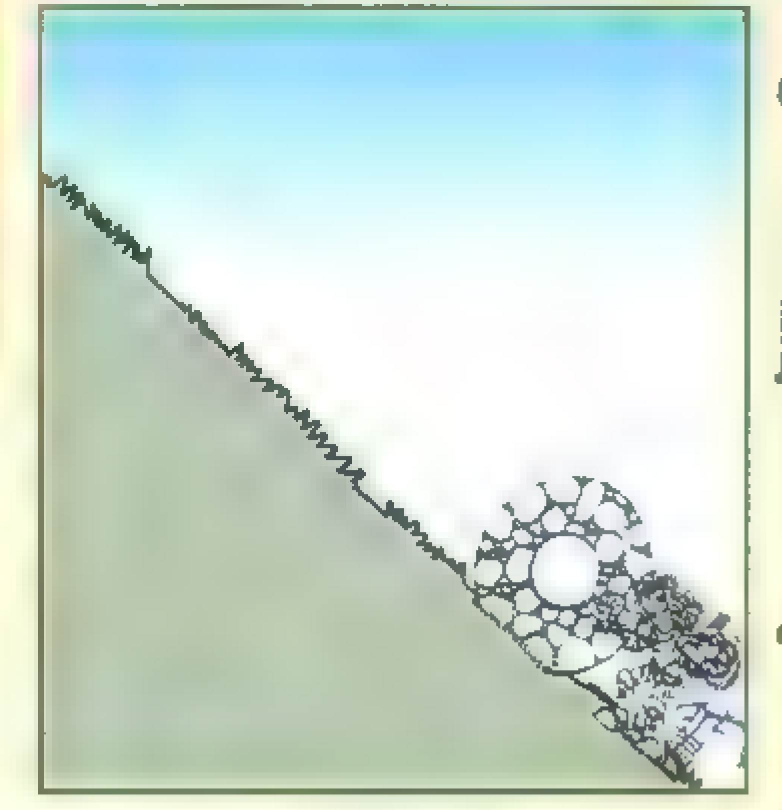
發行公司：大宇

遊戲類型：戰略角色扮演

排山倒海而來的臭蟲，在遊戲的各方面發揮到極致，無法讓人繼續堅持玩下去。

測試配備

P-550	128MB RAM
AWE 32	32X CD-ROM
Voodoo2	
12GB HD	



中規中矩，恰如其分。

特殊的聖獸融合系統讓人期待，但融合門檻太高。

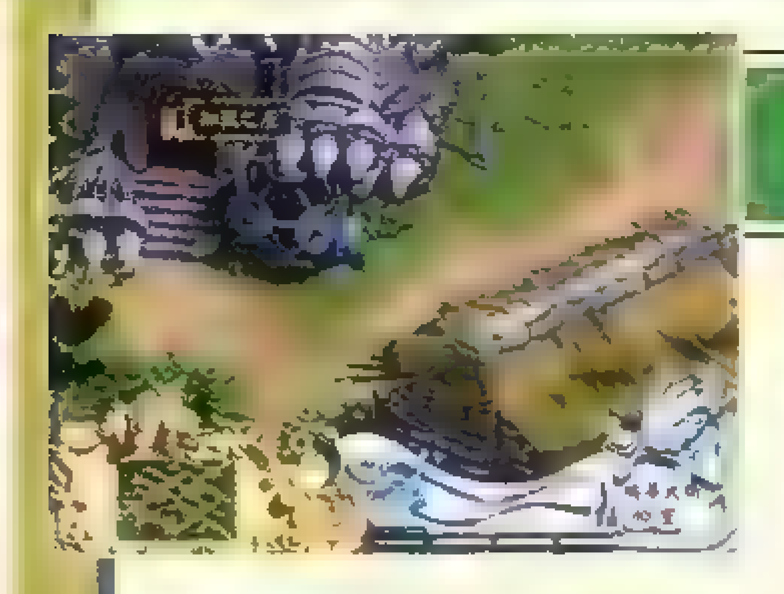
雖然遊戲故事背景稍嫌老套，不過隱藏關卡讓整個遊戲增添不少娛樂性。

遊戲音效過於單調

開場動畫引人注目



戰士評議學堂



仙狐前傳 水火金雷

一天，我去逛街時，無意間看到仙狐前傳，讓我想到同一個製作小組之前也有出過一個作品「仙狐奇緣」，再加上美美的人物以及幻獸們的可愛，令我很想玩玩看，因此毫不猶豫的買回家！！

第一次開始執行遊戲時，發現裡面的背景設定都很真實，招式也很華麗，令我一玩再玩。在遊戲中，最有特色的應該就是可愛的幻獸吧！牠們不但擁有可愛的面孔，也擁有許多特別的法術，且彼此也可以融合出更新更強的絕招，就像「新絕代雙驕」裡男女主角的合體技，相當有趣。

至於劇情方面，也非常的具有變化，遊戲中的感覺也很特別，如果能多增加一些隱藏結局那會更好，當然前提是以不影響主要結局為主，像「新仙劍奇俠傳」一樣，就把這些隱藏結局當做夢，放在內心的深處吧！

總之，這款遊戲比前作進步了許多，實在值得大家去買來玩玩看!!

■戰士 范建翔



20P 20G

三國志VIII

三國志從一代到VIII代其功能之改進與變化相信每個人都很清楚，這一次最讓筆者感覺變化最大就是「連合」和戰爭形態的改變。所謂連合就像曹操發文給各勢力一起對抗董卓一樣。也就是只要是連合的國家，當其中一國發生戰爭，其它國家就須派三員大將幫忙；在戰爭中，改變最大的就是攻擊的改變，以前只要是有像是突襲、連射等的特別指令時，成功率是100%。而現在改成依熟練度不同成功率就不同，而且成功時也會有附屬效果的產生。

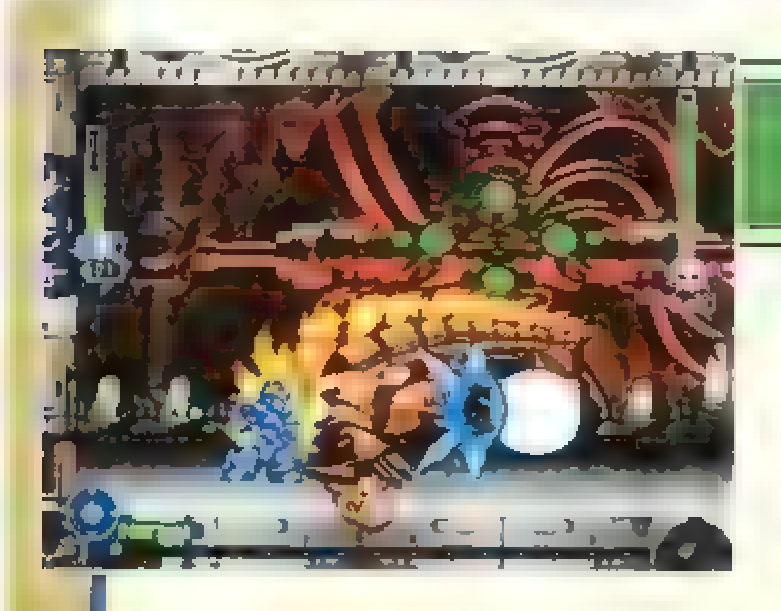
有優點相對的也會有缺點，在這一代中電腦AI超低的。筆者曾經就有過我方兵力十萬左右，對方才六、七萬，而且我方的武將都是史上有名的大將，然而對方不過就是些能力平平的傢伙。結果我方打輸了這場戰爭，原因是電腦控制的角色只會跑去攻城，而不懂得將敵人個個擊破，反而是被敵方個個擊破。

不過這款遊戲真的可以說是很不錯，三國志迷們千萬可別錯過了這次的VIII代喔！！！



■戰士 張景雄

20P 20G



洛克人 X5

漂浮在月球的巨大殖民地"歐羅西亞"卻被人控制，通往地球軌道直撲過來，16小時後，地球將可能毀滅，為了拯救地球，除了使用舊時代的超強粒子炮"艾尼格馬"外，別無他法；當然，能達到此任務的人，也只有異常獵人－艾克斯和傑洛了。

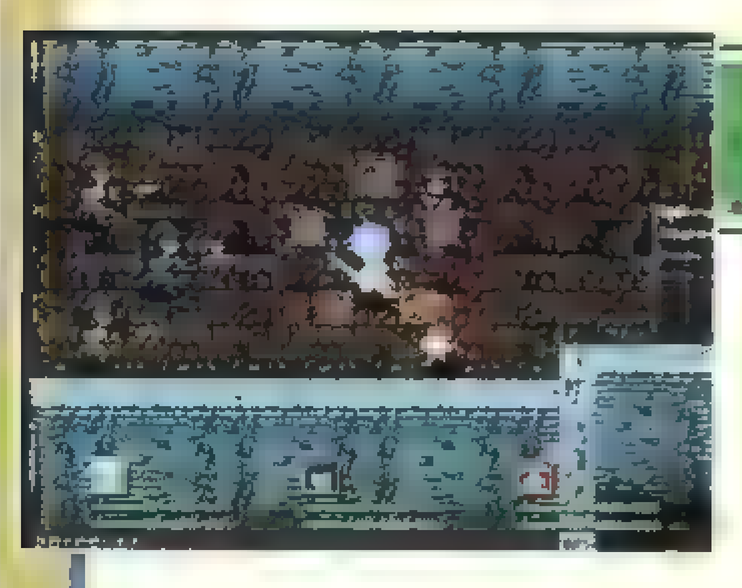
超炫的關卡包裝下，洛克人X5終於從PS移植到PC上來，相信不管是不是玩過PS的玩家們，早就已經引頸期盼很久了吧？從早期的紅白機，簡單圖形的洛克人到現在不論是音樂、背景、遊戲內容，都超越前代的種種優勢，沒有理由讓人放棄這新一代遊戲的享受，但根據遊戲廠商提醒，沒有3D加速卡的玩家們，可能會直臨當機的問題，這真是讓人感到有點失望。

好了，遊戲一開始的開場動畫，嗯～～應該說是開場圖片，完全沒啥特性，沒有美美的動畫，只有一張張一閃即逝的幻燈片，但這似乎已經是洛克人的傳統了；但看到選單畫面時，卻感受到洛克人還真的有些進步了，比前代更為細膩的線條與柔和的色澤，將洛克人和傑洛帥帥的樣子充分表現出來，叫人亂感動一把的；更不用說遊戲中變化極大的背景，變化多端到人會眼花，當複雜的背景與敵人一起出現，再加上艾克斯的集氣攻擊，那真的是只能用"亂"來形容，不過這也是增加了額外的難度，玩家可得仔細的好好瞧一瞧！

戰士 不動明王



EXP 20P 20G



黎明聖記

近來自JWIN改版而來的遊戲日益增多，而這款自JWIN改版而來的「黎明聖記」，其實就是去年GIGA公司所出版的一款叫"HARLEM BLADE 2"中譯「哈林之劍2」改版而來的。雖然這款遊戲在日本算是續作，但中文版並沒有改版一代！為了避免混淆，中文版重新取名成為現今的"Dart angel"「黎明聖記」！

「黎明聖記」絕大部分的時間都是在練功...算很道地的日式RPG。而劇情方面所採用的不外乎是率領一群娘子軍，拯救被魔王擄走的青梅竹馬，即所謂"俗又有力"的劇本。所幸遊戲中有美女相伴，否則真叫人玩不下去呀！

以現在玩家的眼光來看「黎明聖記」這款遊戲，大概第一眼並不怎麼吸引玩家的目光！畢竟畫面和早期SFC的畫面真的是差別不大，而CG圖片精緻度也不高。而在戰鬥方面利用獨特的"連擊攻擊方式"，使遊戲中的每一個角色以亂數決定攻擊次數，成功添加不少緊張刺激的氣氛。此外遊戲中的樂曲也做得相當不錯，每首都相當應景，特別是開頭和戰鬥音樂氣勢都十分驚人，令玩家精神為之一振！

就「黎明聖記」這款遊戲的整體表現算蠻普通的，操作上也沒什麼惱人之處，進行遊戲也不太會卡關，對於酷愛日式RPG的玩家而言，可算是一個不錯的選擇。

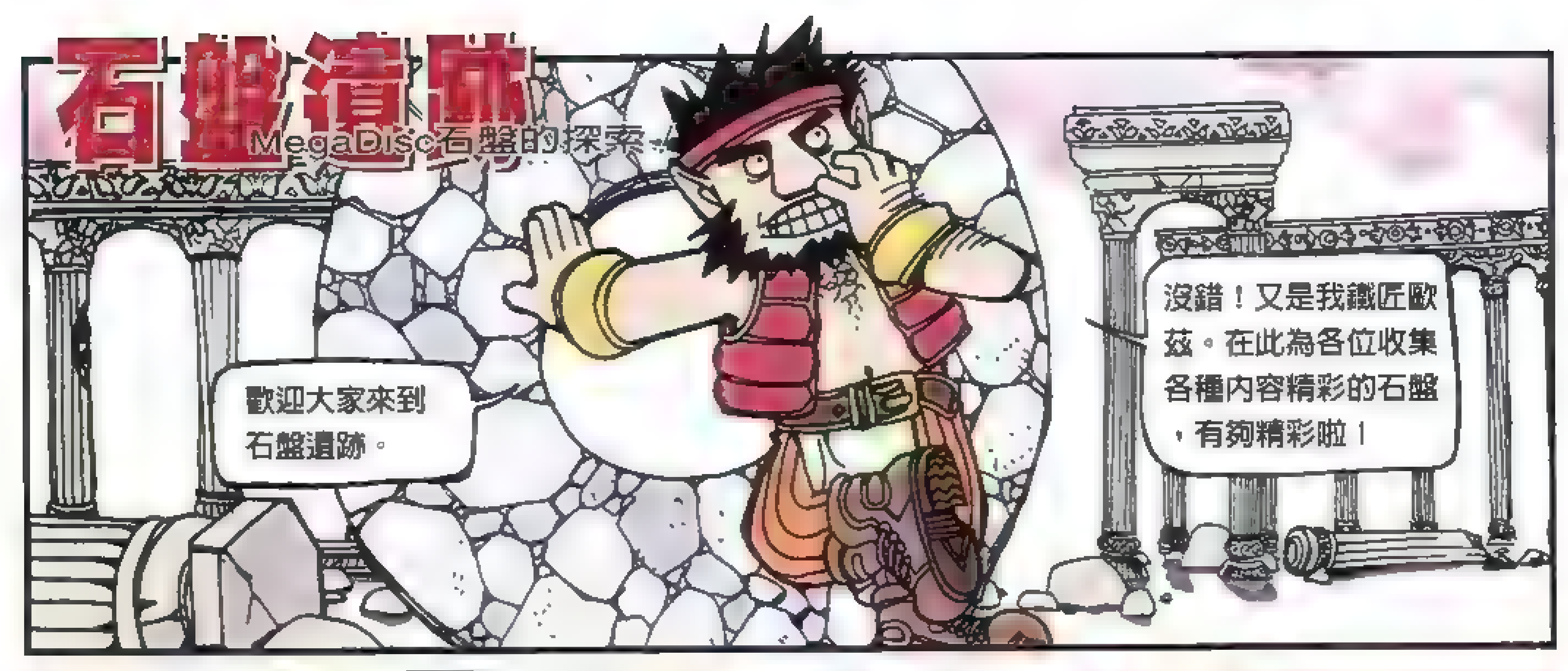
戰士 傑克斯



20P 20G

石盤遺跡

MegaDisc石盤的探索



解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入您的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

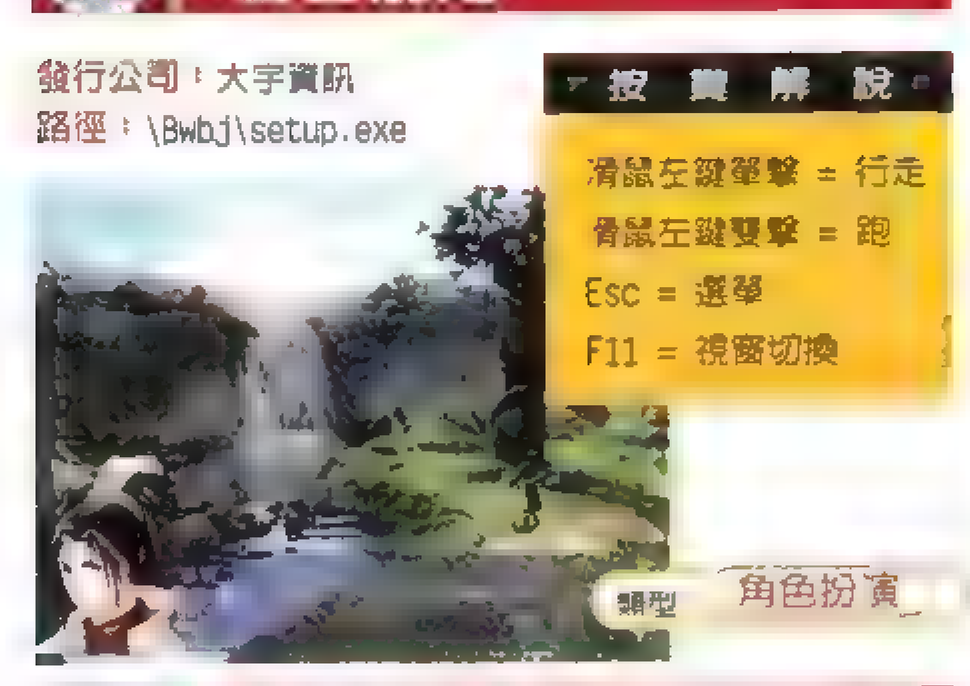
若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令STARTUPV.EXE，來進入主畫面。

霸王別姬

發行公司：大宇資訊
路徑：\Bwbj\setup.exe

按鍵解說

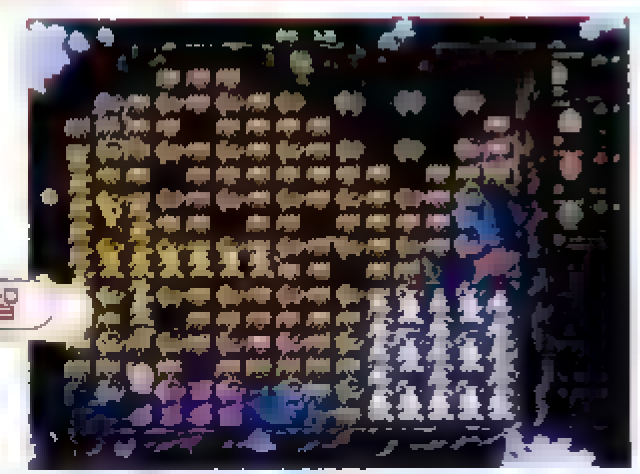
滑鼠左鍵單擊 = 行走
滑鼠左鍵雙擊 = 跑
Esc = 選單
F11 = 視窗切換



類型 角色扮演

雷克星球

發行公司：
樂聚堂
路徑
\Shake\shake.exe



類型 線上益智

- 必須要2人以上，6人以下才能開始遊戲。
- 使用「Z」，「X」，「空白鍵」來攻擊或防禦。
- 使用上下左右鍵來移動，可在「Option」中的「Button」來改變鍵盤的設定。
- 按下「空白鍵」來放置炸彈。
- 按兩次「空白鍵」來使用第一種類型的道具：可投擲炸彈，可連續放兩個以上炸彈的道具。
- 按下「Ctrl」來使用第二種類型的道具：可直丟的炸彈，以及定時炸彈。
- 按下「Z」來使用第三種類型的道具：跳躍或是瞬間移動的道具。
- 官方網址：http://www.123aluba.com/shake/

極樂瘋狂大賽車

發行公司 億泰利多媒體
路徑 \Tooncar\setup.exe



按鍵解說

↑，↓ 加速，減速
←，→ = 左，右轉
Ctrl(右) = 手煞車
Shift(右) = 使用武器
Esc = 選單
End，Space = 視角切換

類型 賽車

・變更操控鍵
啟動遊戲時，請依照下列指示變更操控鍵。
"Setup" →"Controls" →Player1的"Redefine" →"Default"

幻寶傳說～露卡的魔獸教室

發行公司 智冠科技
路徑：\Luka2\setup.exe

按鍵解說

滑鼠左鍵 = 行走
Esc = 選單



類型 角色扮演

Patch修正大師

江湖本色更新檔V1.02
Myst III: Exile更新檔V1.22
虹彩六號刺馬行動更新檔v2.61
天堂島更新檔V1.05



輔助工具

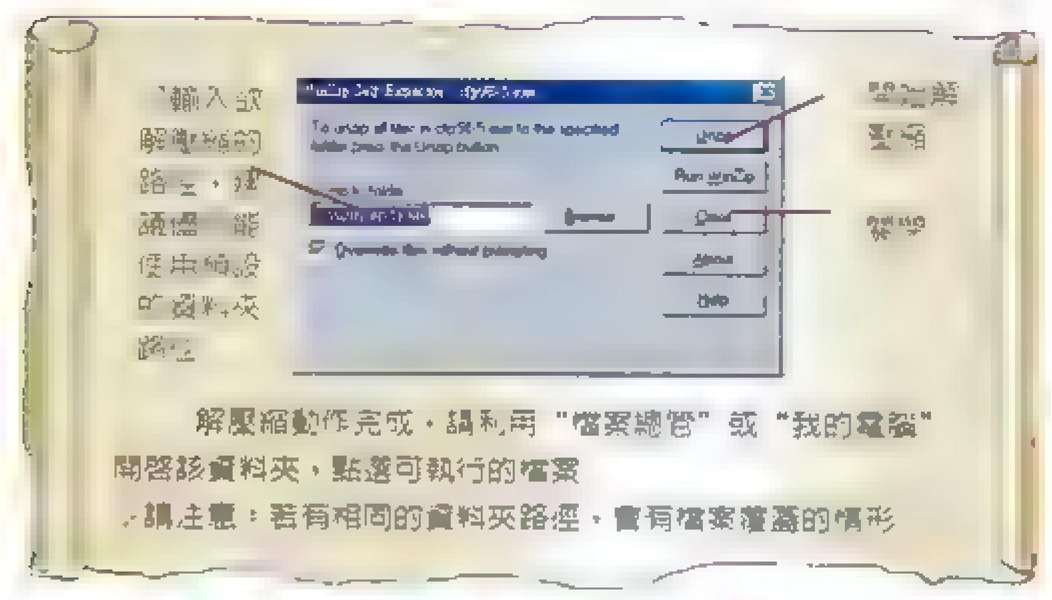


媒體播放工具(支援 dat .mov mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpfull.exe —Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe —Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe —Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe —Quick Time V4.1

DirectX Driver Win95/98的遊戲大多須要它才能執行
dx80aeng exe —DirectX V8 0a 英文版
dx80acnt exe —DirectX v8.0a 中文版(繁體)
dx80achs exe —DirectX V8 0a 中文版(簡體)
enduser exe —DirectX Media 6 0 Run Time
dxm6ptch.exe —DirectX Media 6.0 Run Time Patch

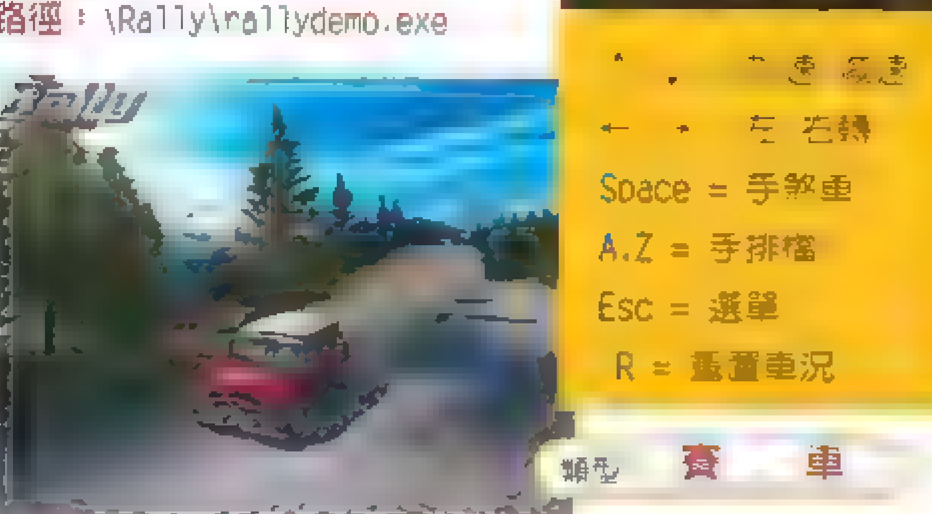






發行公司：Jowood
路徑：\Rally\rallydemo.exe





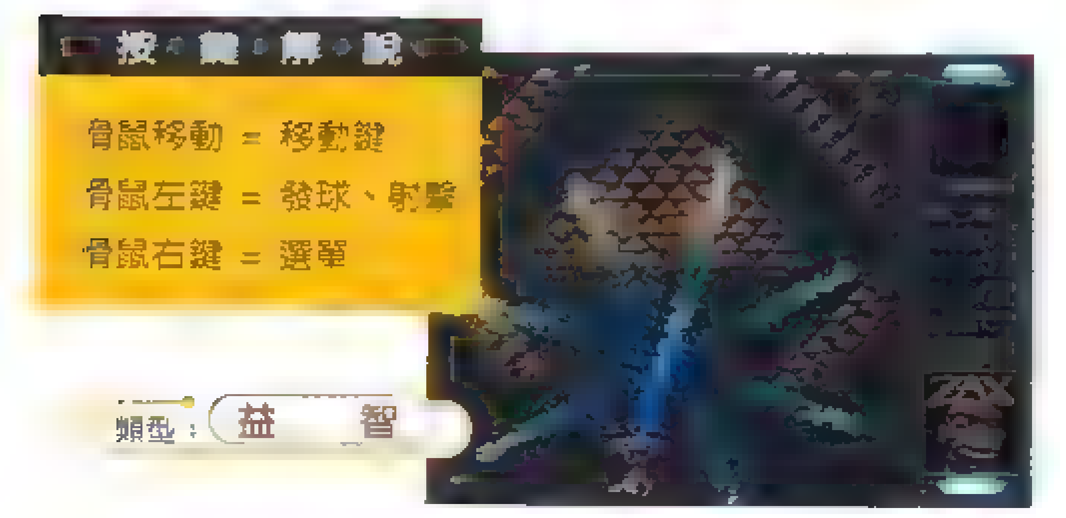
技・鍵・解・說

↑ ↓ = 加速 減速
← → = 左 右轉
Space = 手煞車
A.Z = 手排檔
Esc = 選單
R = 重置車況

類型：賽車



發行公司：Reflexive　　路徑：\Ricochet\setup.exe



Demo動畫展示



蜀山外傳：紫霄劫
發行公司：智冠科技
類型：角色扮演
路徑：\Susan\open exe

發行公司：第三波
類型：策略
路徑：\Commandos2\play.mpgo

狗ㄅㄡˇㄋㄧˊ娃娃
研發公司：大點科技
類型：線上益智
路徑：\Dkd\Bp_dkd.mpg



創世紀戰 3
發行公司：遊戲橘子
類型：戰略
路徑：\G3\g3open.mpg

Share共享軟體

霸王別姬桌布 —新瑞獅多媒體提供
魔鬼戰將 2 螢幕保護程式
巴冷公主螢幕保護程式 —智冠科技提供
創世紀戰 3 桌布、螢幕保護程式 —遊戲橘子提供
卡漫立得（線上漫畫閱讀器） —光電文學提供



唉～景氣差，都沒有人來投宿。

住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包您有賓至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢，不過交換條件就是得提供一則故事來代替住宿費用，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲，包含像天堂、金庸這樣的大型多人網路遊戲，或是像CS和暗黑那樣的連線遊戲，都可以在此投稿。字數目前限定四種：一.450~500字左右，圖4張以上、二.字數800~900之間，圖9張以上、三.字數1200左右，圖15張左右、四.字數1600左右，圖20張左右。撰稿部份須下個主題，內容盡量以詼諧有趣為主，歡迎踴躍投稿，刊出後將會得到經驗值或是S幣。來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。

PS 圖片請加註圖片說明，在文章的最後另外加上即可。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

龍族

我真的不是故意的！

華倫查 — 伊斯 — 高級藍色小魔喵 — 祭司

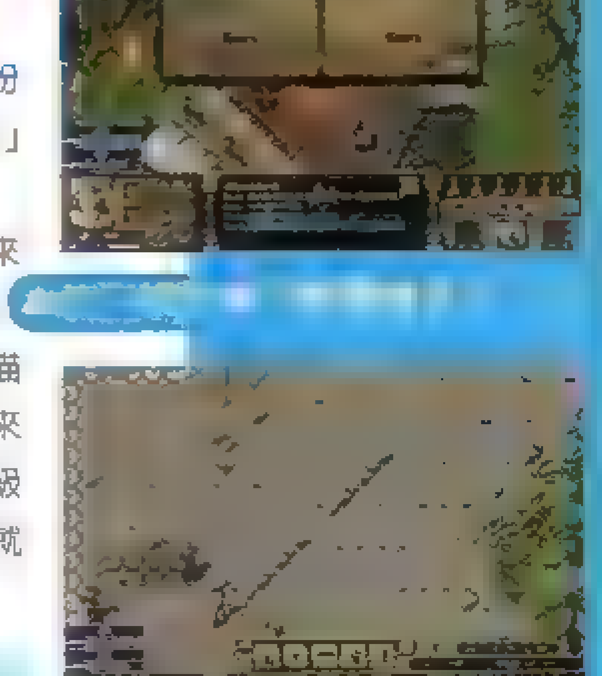
在閉關苦練祈禱一陣子後，喵喵的祈禱等級終於54了，就粉高興地跑去賈多拉斯的占星術士的家學了放睛術跟聖靈的憤怒，由於太開心了，第一個就拿店門口的熊來開刀～ccc。回到廣場遇到很久不見的宮本-達，在寒暄幾句後就組了他，要給他看看我的聖靈。沒想到又發生了跟之前火神慘案一樣的事(註)，只不過這次波及到的是路人，不是小玉，頭上馬上就有20PK了，5555…。

好心的店二看到偶一直哭，就馬上跑過來安慰偶，說要唱歌給我聽，馬上偶就哭得更大聲了，嚇得拔腿就跑(拜託…唱聖歌會掉經驗值耶～不要)，就這麼躲到公會登記所裡。

老天，站了一小時(龍族時間1小時 現實時間10分鐘)才降1PK，根本站不住，難過得四處亂走，走到公告處，旁邊路人看到後紛紛開起玩笑說：「喵喵是殺人犯！有pk呢」「需要唱歌說一聲哦～」。

這時一個降等的小輔祭就跑過來說：「我給你殺」，然後就對旁邊的家將打了幾十下，身上背了一堆PK要喵喵殺她消PK，感動之餘對小輔祭說：「來～偶帶你」，不過後來發現她壓等在7級以下，是不能跟喵喵組隊的=.=。龍族就是那麼有人情味^_^。

註：偶學會火神，也是組我朋友然後放火神要攻擊它幫著玩，結果輔祭小玉跑過來湊熱鬧，一下就死翹翹了，然後偶的頭上就有20PK>_<



龍族

吸煙有礙身體健康，回頭是岸

－華倫查－伊斯－高級藍色小貓貓－祭司

大家知道嗎？在伊斯有很多抽煙的人哦！他們共同的特徵就是ID後面叼了一根煙，如果你到伊斯觀光，那麼很容易地就能在大街上認出他們呢。

最近有一個拜國的ID叫做"請勿吸煙"的人常常來我們伊斯觀光，還常常發公告說是來殺伊斯掛網的人，每次來都受到我們愛國之士的追捕。其實，請勿吸煙是在戰技場見人就殺，所以殺掛網那是藉口嘛。像那天，喵喵在戰技場的魚池邊用連點釣魚(好不容易又當上大師了)，結果，突然聽到有人打偶，頭一抬剛好看到"你被請勿吸煙攻擊了"，然後就掛掉了，只好飄回廣場去。到了廣場聽到旁邊一堆幽靈在那邊說是被



請勿吸煙偷襲的，後來被救活之後，一堆我國等級高的就開始搜捕"請勿吸煙"，好刺激哦！他還一直發公告，每次一發，大家就又聚集過來公告處，很好玩的。^_^

其實大家應該都很喜歡他呢，大老遠從拜國跑來找我們玩……ccc，像剛剛他又來了，偶就把招呼語設為"/greet 吸煙不要跑呀，來照相"，然後一看到他來就說。附近的人看到他就又靠過來追捕，每次如果成功掛掉請勿吸煙，大家都還會很好心地說：「把他救起吧」，然後就再殺。如果救起之後被他跑掉，旁邊的人還做出很懊惱的表情，又要開始玩捉迷藏的遊戲了。^_^"

「希望能有一天可以把所有有抽煙ID的召集起來，跟這個遠從拜國來的ID為"請勿吸煙"朋友拍一張相:)」。聽到這個訊息的香煙工會還真的約了幾天後拍照呢，跟這麼多抽煙的人站在一起，喵喵好擔心會得肺癌喔……







天堂

神一般的騎士—50級的神冰

－戰神－ALAX－騎士

前陣子上登在天堂網頁上的50級騎士的照片大家還記憶猶新吧！剛好是同個伺服器的，就趁此機會找他做個訪談，瞭解一下升50級的辛酸之路。

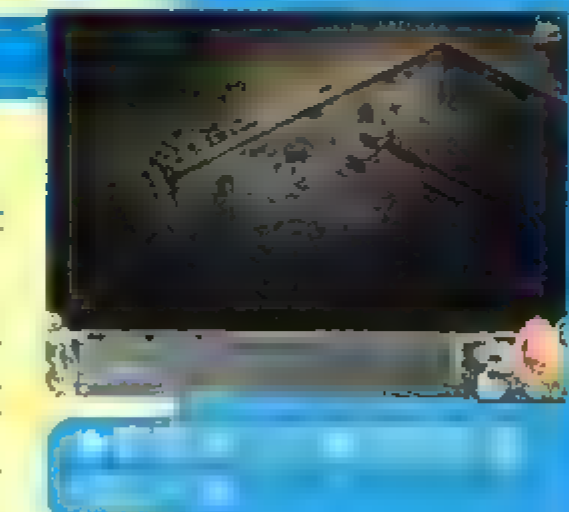
/WHO 神冰，嗯～一查他在線上，馬上飛奔到神冰所屬的血盟—雪焰冰的盟屋去找。由於都不認識該盟的人，所以我就在外面等候他



回來，等候的同時想起了可以用寫信的，就發了信給他，過沒多久他就飛回來了，也請了我這不速之客到盟屋一敘。

問到說當他從49級練到50級花了多久的時間時，他回答說大約三個月，每天練約8小時，一天1～2%。不過他說這是有配合傳戒，像是補充水以及到龍骸都是用飛的，以節省走路的時間，如果是用走的話，可能只有一半的功效而已。當升到49.99&的時候，就是窩在盟屋裡由多肥肥提供肥肥來練功，因為這時正是關鍵時刻，大意不得，50級的騎士就這麼誕生了。

在改版之都後，橘子提供的資料說騎士50級可以學一級魔法，也可以變身成大巴、小巴。這情報也已經獲得證實，哪天在戰神街上看到大小巴或是騎士發光前的時候，不要懷疑，那不是GM，而是神冰。





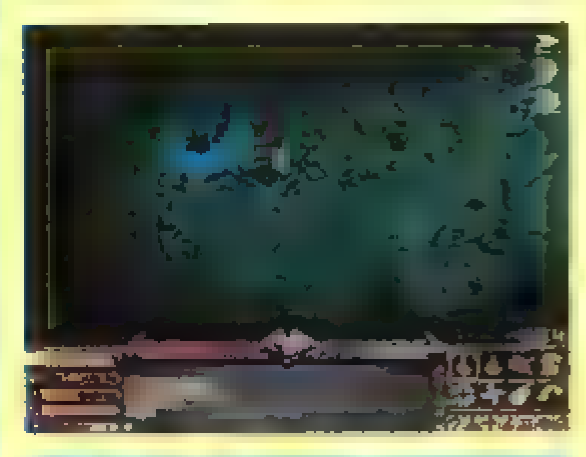


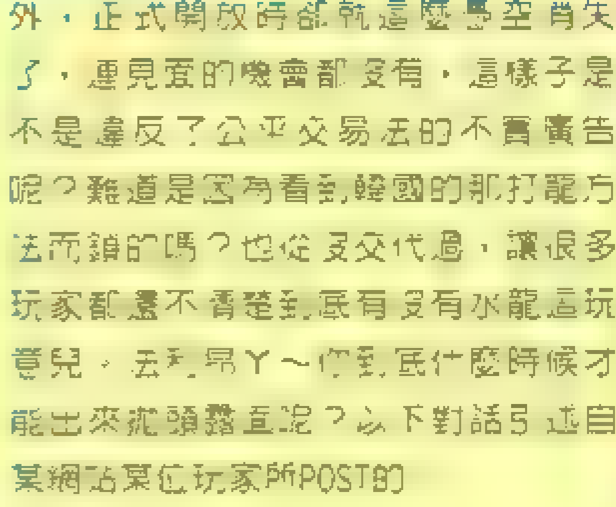
天堂 消失的水龍?!

—戰神—



這次的改版我想大家都知道，所有的目光焦點就是集中在水之都以及海音城、村。但是現在卻有一個大問題，水龍呢？水龍去私昂到底去哪了？這不是水果攤最大的促銷點嗎？那為什麼不讓廣大的百萬玩家與去私昂見面呢？人家地龍至少還出來露過臉，水龍除了在測試伺服器時被觀賞過之外，正式開放時卻就這麼憑空消失了，連見面的機會都沒有，這樣子是不是違反了公平交易法的不實廣告呢？難道是因為看到韓國的那打龍方法而銷的嗎？也沒交代過，讓很多玩家都還不清楚到底有沒有水龍這玩意兒，去私昂ㄚ～你到底什麼時候才能出來拋頭露面呢？以下對話引述自某網站某位玩家所POST的





→(線上GM) 愛神)：為啥不開放地龍了？

線上GM)：我們有開放地龍ㄛ

→(線上GM)：真滴ㄛ，那水龍是否也有開放了？

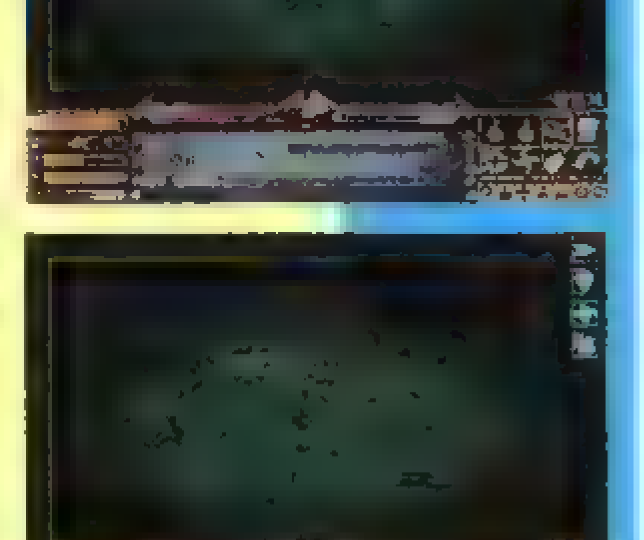
線上GM)：我們也有開放水龍ㄛ

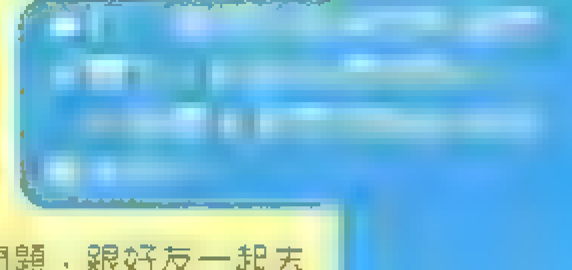
天堂 加速師的拒絕往來戶

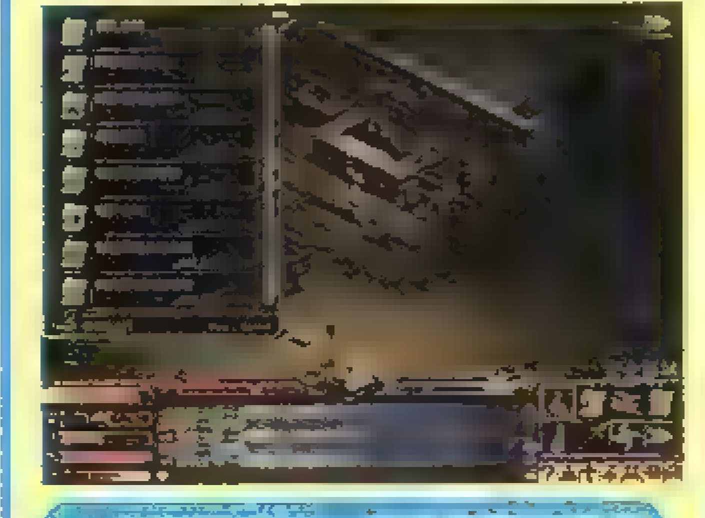
—戰神—

今天是改版第二天，上線後就想說到處去看看逛逛，嗯～武器、防具都給了朋友，不拿把+6的武器在手上也覺得怪怪的，這就跑到奇岩的武、防卷店去選購：啊咧～怎麼武卷、防卷都各貴了一萬，坑人啊！但是罵歸罵，還是忍痛把錢花了下去，買了一張武卷。現在面臨的是，要加在哪把武器好呢？想來想去，武刀、十字弓、鎖破我都各有一把了，那加點不一樣的吧！本來已經要加在最愛的貝卡上，突然看到旁邊的狂斧，想說我現在最常拿在身上的武器不是弓的，正是狂斧，那我乾脆加在上頭好了，這也是我1.49版時候的夢想之一呢 另一把就是貝卡 ！於是就又誕生了一把+6狂斧了。

當我回到盟屋時剛好又有人在門口玩PK遊戲，我也想說順便試試我這把新的神兵的威力。嗯嗯～果然有加過就是不一樣，都固定維持在16滴左右，盟友還以為我拿沒加的狂斧在劈呀！但當我說出我這是+6的時候，卻惹來一陣謾罵……「你是錢多喔！把錢花在那種地方」「白痴喔！你不知道裝狂斧被打是雙倍傷害嗎？」 等等，這些我都知道，只是我就是突然想玩嘛^_^，反正我又不以打寶為目的，不過倒也不都是缺點，像打水的時候就非常好用呢！想待多久就待多久，不用去想說加速沒了的問題，跟好友一起去水之都打怪也不用怕會把武器打壞，也是挺好用的。不過，一隻、、的變形怪與他PK還要被打約400滴左右，這麼丟臉的事情實在是很難說出口…。







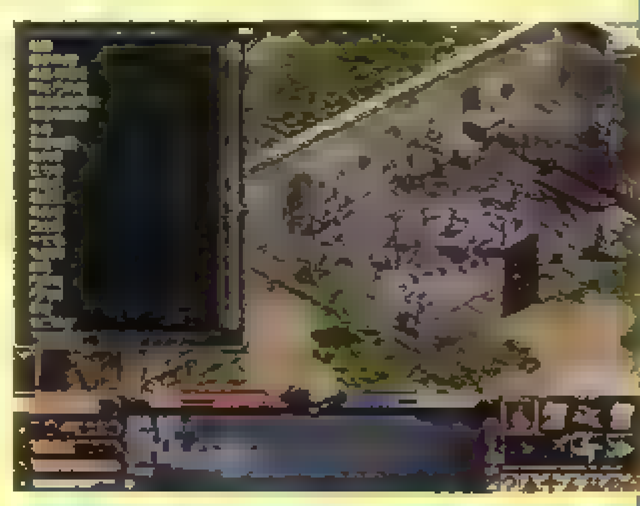


天堂

變男變女變變變

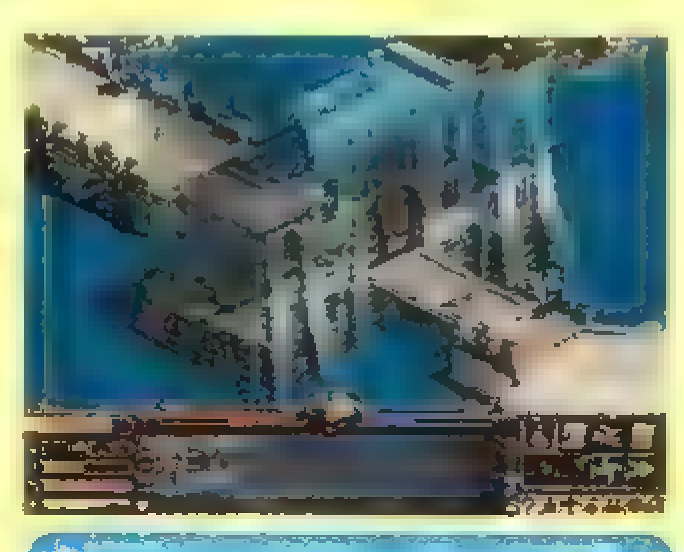
—戰神—ALAX—

改版後，能變的NPC多了好幾種，但裡頭又有哪幾種實用呢？沒有！這幾種NPC裡頭都沒有像骷髏、狼人、妖魔鬥士這般實用性高的變身種類，原因就在於攻擊速度、走路速度以及裝備的穿戴，不過有些NPC的趣味性倒是不少。下面就介紹一些覺得稍微有用的變身以供參考，但是像大」巴、惡魔、死騎這些夢幻變身就……有機會再說啦^_^"



◆亞力安

俗稱的雞雞，牠的優點就在於快速攻擊，攻擊一下是連啄三下，但是不能裝備武器，實用性很低。不過牠有趣的一點是在於扮演啄木鳥，守城的時候無聊嗎？請在城門前的人變身成雞雞去啄門，將會發現牠啄門的節奏以及聲音非常地悅耳，咚咚咚～咚咚咚～咚咚咚的猛啄，聽到、看到的人都會會心地一笑，我想這是牠最大的娛樂性了。



◆黑老及四色群

這些個老頭雖然能裝備武、防具，但是走路的速度、攻擊的速度實在是慢得想開加速器，但是他的攻擊力可是一等一的，平均打一下都是15～25滴左右在跳（未加任何輔助魔法），比較適合騎士與人PK用（但還是比不上屠了勇、綠的卡司特）。至於打怪嘛…還是變成那"變身三寶"比較實際。



◆黑暗妖精

射箭速度比普通的妖精慢，走路的速度也跟正常人一般，能穿戴的武、防具都可以，除了是唯一可變的女性NPC外，這麼一個沒啥優點的變身要介紹什麼呢？嘿嘿～我就是偏偏要找出她有用的地方。我想，黑妖最主要的特點就在於能射箭，那一般的骷弓也是能丫，那有什麼好特別的…。問題就在於，骷弓他並不能穿所有的裝備，所以AC是大打折扣，黑妖就是以這點取勝。那他能做什麼呢？對於一般人來說可能沒有用，倒不如那"變身三寶"來得實在，但對於養狗人來說可是很有用處的。



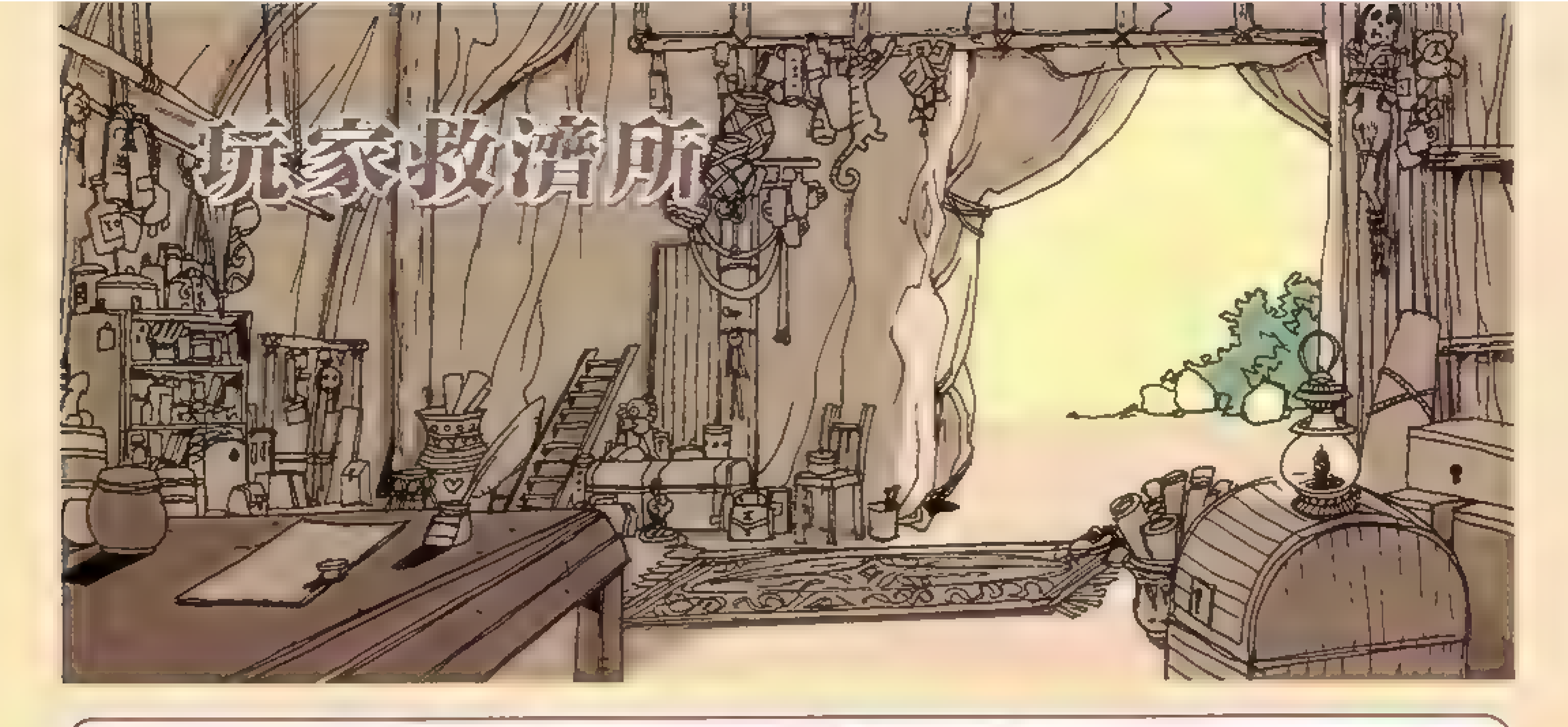
有些人看到這邊應該已經知道我要表達的是什麼了，沒錯！就是變身來練狗可以不被其他怪所干擾。我舉個實例，妖魔殭屍是個轉身打狗機率非常低的怪，但是他出沒的地方又有歐熊、食屍鬼、萊肯（奇二）、卡司特（奇三）這些會打人也會轉身打狗的怪，被這麼一干擾，練狗的速度就會慢了許多，所以就跟其他人變身練功的道理是一樣的。那會說「變其他的也可以達到不被干擾的目的丫」，可是問題就在於其他變身只能近身攻擊，要遠程攻擊的話就得靠魔法了，而練狗的話用弓箭是最好的選擇，所以黑妖剛好可以滿足這需要。另外，騎士變身成黑妖是一樣能裝備狂斧的，搭配弓箭……嘻嘻～好練！

更正啟事

在上一期的水之都報導中，有幾個錯誤的地方在此要做更正。第一是關於新手的歌唱之島與隱藏之谷的事情，在報導中說明是1～12級都可以待在裡頭，但這是水果給我的資料，在改版後的那禮拜我也練了一隻新的法師，但卻練到等級10的時候就被強制傳送至說話島了，所以在此更正一下這兩個地方的等級限制（妖精在10級以下也可以到這兩個地方喔！）。第二就是買賣寶石的傢儒，在報導中提及到原本在倉庫旁邊買賣寶石的傢儒要取消而變更成倉庫，這也是個錯誤的訊息，只不過這是我自己的誤導^_^=。還有就是等級會影響AC值的減少這部分也是取消了。最後就是說到地、水龍的重新開放，這個就是水果那邊在改版前的突然動作，才導致地、水龍又繼續沉睡了。以上



▲在戰神的第二場「我要活下去」比賽，優勝者是我盟雲蹤的小麻雀^0^y



骨灰級軟世讀者，發誓看到我們倒！



◆KEN

Q Hi，dear 老編，您好：

看了151期的玩家救濟所，覺得該寫封信了，哼！什麼386DX-33！我可是從286XT AT的電腦時，從第一期一本40元的軟體世界就開始看了，那時只有薄薄的一本，也沒有彩色印刷，但卻是國內第一本介紹遊戲軟體的雜誌，當時是一大創舉，那時數量沒那麼多，只要擁有軟體世界，誰就紅了！有了軟體世界以後，才有以後各類型的遊戲軟體雜誌。.

哼！有誰能像我一樣是從第1期看到151期的元老級讀者呀！我還蠻懷念以前一片80元，兩片150元包裝的遊戲。有些遊戲是要輸入英文單字，才能讓角色動作，為了玩game要查字典，當時有朋友輪流玩宇宙傳奇3結果螢幕燒掉，阿呵！我還記得喔！5.25吋的磁片不到1M，當時的確帶給我們無比的歡樂，有一期看了一篇介紹真人演出的互動式吸血鬼遊戲光碟，還特別跑去買來玩，果然是"架恐怖"！

唉！改版之後反而不習慣，以後看不到編輯手扎了，雖然只是一小篇，但也反應一些情況及心境，哼！老編想偷懶，就說出來嘛！真是的！

不知不覺也看了十幾年了！老編也從學生編到現在吧？哈！哈！哈！不容易喔！最後祝軟體世界及主編大人一直進步，我也會一直看下去，直到..............你們關門為止！嘻！嘻！嘻！

PS：希望老編刊登此篇，你不刊，我跟你翻臉！並叫阿扁下台！

哇～Ken你不簡單，和老編一樣從第一期看到現在！想當年，老編和你一樣是忠實讀者，沒想到憑著滿腔熱，莫名奇妙的就到雜誌社上班了，一直混到現在，由小編變成老編，鬍子越長越多，頭髮竟越來越少！？你提到的往事，勾起了老編很多的回憶，嗯，遊戲輸入英文單字，那時候的遊戲的確很能激發玩家無限的想像空間，老編記得當年玩「幻想空間」，拼命輸入「Take off」，一逢異性角色，最後總不忘拿出f開頭的英文指令侍侯看看（別亂想，我說的是farewell!），弄得血壓昇高最後還為那被剪掉的限級畫面氣結不已，只是現在玩不得這種遊戲了，因為人老隨時有興奮過度中風的可能，阿呵。嗯，你提到Dracula那片光碟，老編依稀記得作過稿，模糊的記憶中，好像還是老編寫的耶，的確是"架恐怖"，當年老編專寫特約作家不玩的遊戲，真得很可憐，很高興你會喜歡那篇稿子！

哈哈，改版以後，主編已經變成賢者尼爾斯，而我們偉大的前主編李兄永治也得道「成仙」了，其實老編以後三不五時會在救濟所裡等大家來聊聊，不限話題東南西北，嚴肅輕鬆皆可，我想這總比編輯手札裡正經八百的說：「咳，我們這個月雜誌裡有xxxxxxx…….」或是「發現的了一個很奇特現象…我的看法是…….」甚至是「這個月我家的貓生小baby了…….」，以後都由眾雜誌成員現身說法，這樣應該比較有趣吧！

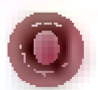
嗯，以後有國王挺著，軟體世界絕對不會倒啦，我們可是安德烈斯王國－「Endless Kingdom」，Endless=永遠不倒，You know？

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

任何國民有關於國家施政的疑問、破解遊戲石盤的疑難雜症、各工坊或商店的生產或消費問題，甚至是發發牢騷或有莫名奇妙的要求，都歡迎光臨此地尋求救濟或解答。此救濟所為國王體恤百姓疾苦而設，由老編主持，請諸位國民放心提出問題與請求，來信請寄：

救濟信箱：chief@swm.com.tw

大鳴大放魔王竊書 軟世活該又遭殃



欠罵對象：軟體世界雜誌　　閱罵者：狂耳目之聖靈

為何該罵之來龍去脈：

我的目標是做王國內的一個小畫師，而且每次收到軟體世界至少會看五遍以上，在資訊方面是一個極重要的必需品，所以我要徵對王國初號提出五項建議！

◆首先以編排部分的三個小問題：

1.錯字：第97頁大標題...裝備及物品的組合下面三個字原"初"民，若我猜的沒錯，應該是原住民吧！　還有第100頁其中一個圖片註解：遊戲中趙雲會遇"倒"不少紅粉知己，應該是遇到吧。還有一個比較重要的就是第37頁勇者燮公佈住宿明細位置於347頁，應該是345頁才對〈我找了老半天耶〉

2.廣告：我是不了解貴雜誌社的廣告編排方式，但我只說須注意之處：　遊戲工坊中間被一大段廣告區隔，不知道是為什麼呢？而且沒有連接性耶，要也是在分段點隔吧！還有一點是在廣告插頁中，為何新遊戲藝術學苑的雙頁廣告中會穿插了一個紅月的硬頁廣告呢？硬生生的隔開了它的整頁性，使的廣告不清，這應該是一項錯誤吧。

3.目次：為何究極game館及遊戲工坊的目次那一頁，在遊戲順序部分要亂跳呢？我翻過好幾次，都找不到原因耶！又不是月份問題，也不是廠商問題，是創意嗎？不會吧。這樣就沒有目次的效果了耶！

◆兩項重要建議：

1.石盤問題：我覺得雜誌做了這麼大的改革，石盤的內容是否也應配合其改變而作變化呢？不然就送得沒意義了嘛！我還很期待石盤的與衆不同耶！而且，除了動畫之外，石盤也提供了些桌布，是否該提供些看圖軟體，　使消費者更易於觀看呢？

2.皇家畫室：我認為畫室也應該要有主持人吧！譬如說脾氣古怪的御用畫師之類的，有了這種可愛的角色，我想才能讓更多人提起畫筆呢！感覺好像大家只注重賢者.勇者.騎士.卻不注重畫師呢！而且若能給予些批評或鼓勵，我覺得會更好吧！

不然畫室給我的感覺挺簡陋的，不如拆了算了，想想看，會有畫師想在一個工具短缺的畫室裡作畫嗎？我想就算是很亂的畫是也不減畫師的畫意，但沒工具畫卻是極大的重點喲！

這一些是我想對軟體世界雜誌說的話，從我訂以來就每期必細看，而開國的第一期，自然會有點小誤差，所以我認為應注意喲！

我是對事不對人，希望大家不要把我當壞人，純建議而已，相信以後會有更多的機會再見面喲！

哈哈，呵呵，這位王國的頭家明察秋毫，真不愧是狂耳目之聖靈，請容老編逐一解釋

1.錯字：的確都是錯字，沒得辯解，目前老編挾國王以令諸候，規定錯字要扣王國薪俸，而且扣的比重蠻高的，老編一再雞蛋裡挑骨頭找錯字，挑到都快成為尼爾斯、蕾蕾、沙雷納與阿雷斯等人眼中的變態了，沒想到還是有錯，而且居然連圖片註解也有錯，嗯，可能是錢扣的不夠多，也許下次由所有國民一起來挑錯字，然後國王發S幣犒賞明察秋毫者，嗯，這點子夠變態，很好，很好，呵呵。旅店的住宿明細，老編在發稿時還跟尼爾斯做過頁數確確認，沒想到還是錯了！><，結果，老編的薪水被國王扣了六千大洋><

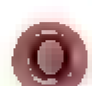
2.廣告：嗯，因為廣告有點多，所以怕太集中，廣告森林會一大片，會有人迷路，但好像分散有也迷路的現象，這問題從N年前雜誌開始有廣告就存在，也陸續調整了幾次森林的種法，嗯，應該又到該重種的時候了。另外，那頁硬頁因為是特別頁，在雜誌裝訂時有限制要夾在剛好以為16倍數的頁數和下一頁中間，所以……

3.目次：老編在發稿時還跟尼爾斯做過頁數的確認，沒想到還是錯了！><

建議1：嗯，我們之前提供過Acdview，那是很好的看圖程式，是老編、尼爾斯等人每月的必備工具，但廠商授權的合約只限於當期，家有家規國有國法，所以……..老編會再找廠商商量一下。

建議2：王國成立後，改變風格遇到最大的困難是美編技術的問題，目前的目標是希望作到整體視覺的改良，你會發現這期又和上期不太一樣了，為了利用有限的時間和人力來增加一些人物的動感，這期不是那麼強調場景了。王國草創之初，有很多地方不能盡善盡美，但我們的確努力了，而且都看的出來！我們會盡量在最短的期數內做到想像中的完美，當然，石盤的介面也是目標之一。

你絕對是明察秋毫的好國民！希望多多來稿畫作，有一天能讓王國多一個流派大師！



大大救救我，我家的電腦中毒，把我的DLL檔給吃掉，導致我無法玩遊戲，不知要該如何是好。快回信回答我，拜託救我！



嗯，已經回信給你了，順便在此向所有國民提供解決藥方。基本上，不幸中毒後，用解毒軟體狂掃一遍後，若還能開機，還能能寄E-MAIL表示問題還不會很嚴重，要是執行遊戲時，系統顯示有DLL檔找不到，可能是被解毒軟體幹掉或隔離了，所以，把遊戲重灌一遍，音效與顯示卡的驅動程式，甚至是DirectX也重灌一遍，應該就能解決問題了。

魔王的洞窟



魔王棲息的所在，人民在此發洩對遊戲的不滿情緒。

歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個20G跟20P，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商，
開罵者：
、請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名，
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號

欠罵的對象：尋秦記

開罵者：暗黑戰士　黑魔術師

為何該罵的來龍去脈：

這個智冠說真的有一點欺騙社會，每一次的遊戲的模式都一樣不變，是沒錢還是沒技術了。玩智冠玩久了話真的會變智障，每次只要是智冠出的遊戲，我大多不會買，但是如果要玩的話，我會跟人借而不買。說真的只要是智冠出的遊戲，技術和畫面真的有一點爛，很抱歉我不支持爛遊戲和爛公司。

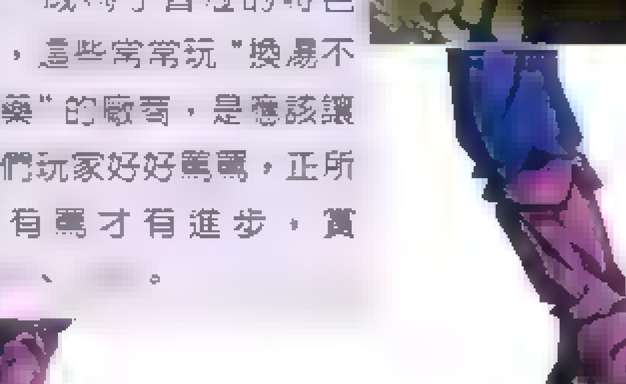
《尋秦記》很像《新倚天屠龍記》和《鹿鼎記》，他的走路和戰鬥模式和物品欄都跟《新倚天屠龍記》和《鹿鼎記》一樣。但是《新倚天屠龍記》比《尋秦記》好太多了。《尋秦記》的招式等級不能提昇，物品欄的鍛劍區也不能鍛劍，戰鬥細微度的畫面比《新倚天屠龍記》差，cg圖片是和《紅樓夢》一樣。



《水火金雷》和《仙狐奇緣》和《破碎虛空》這三套是智冠出的遊戲，大家有沒有想過這三套遊戲的模式是不是一樣，不論是戰鬥和走路模式都是一樣。《天子傳奇》和《風雲》是兩套不一樣的遊戲但是這兩套遊戲的模式卻是一樣，戰鬥、走路、音樂、物品欄都是一樣。這個爛智冠真是欺騙社會、欺騙我們大家，遊戲都不改進，而且有些遊戲的模式和別的遊戲模式一樣不變，這不是欺騙是什麼，難道說是智冠的遊戲的特色嗎！？

魔王的眉批：

哈哈，何時"一成不變"成為了智冠的特色了，這些常常玩"換湯不換藥"的廠商，是應該讓我們玩家好好罵罵，正所謂有罵才有進步，賞[illegible]、[illegible]。





欠罵的對象 大唐雙龍傳

開罵者：暗黑戰士　小虎

為何該罵的來龍去脈：

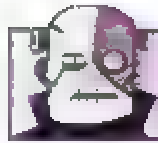
一個不看原作不知道是什麼意思的遊戲，一個被迫看CG的遊戲，一個有頭無尾的遊戲，一個每個城鎮幾乎相同的遊戲，一個與NPC對話無用的遊戲，一個有錢無用的遊戲……又一個浪費錢的遊戲。咦？為什麼要說“又”？





魔王的眉批：

又是一位遭受國“慘”遊戲荼毒的玩家，讓我們為他默哀……在經濟不景氣的狀況下，還要叫“白花錢受罪”，製作公司真是該好好檢討了，賞　、　。



欠罵的對象 神雕俠侶完結篇

開罵者：暗黑戰士　當當人

為何該罵的來龍去脈：



因為想體驗楊過和小龍女重逢感動的心情，到店頭買了《神雕俠侶完結篇》，卻在二十分鐘內被遊戲不斷的當機，和一堆可惱的設計給完全破壞了。走路當、戰鬥當、對話也當，這種當機的頻率大概可以拿來當遊戲賣點了！簡陋醬手的介面設計，害我每次使用道具或裝備武器都得花上一段時間來玩「紙娃娃穿衣服錯誤嘗試遊戲」！而且我還有個大疑問，為什麼實際的畫面，和我在雜誌上看到的都不一樣呢？剛進遊戲的場景就讓我冷了半截，整個場景空蕩蕩的，像是所有東西都剛被龍捲風捲走般，有夠冷清的，戰鬥時人物的動作雖然有進步了，但特效、怪物都太粗糙，戰鬥也不用動腦筋，狂按滑鼠砍就是了，楊過和小龍女和封盒上畫的美美人形相比，簡直醜斃了，真是夠了。 這真的是我期盼已久的《神雕俠侶完結篇》嗎？ 我想遊戲廠商與其只用行銷引誘我們這些可憐的消費者上當，不如想想遊戲的本質要如何提升，號稱國內3D遊戲「一哥」的智冠，不應該只端出這種水準的「牛肉」吧？。



魔王的眉批：

哈哈哈，爛遊戲就是會受到大家眾人的“擁戴”，繼前篇之後，《神雕俠侶完結篇》也成為被罵的目標，那段美美的CM的確讓人感動，讓人會想看看到底是怎樣的遊戲的衝動，不過這…這……顯然是行銷成功了，讓我們在不知不覺中買了個爛遊戲，真是………，賞　、　。



欠罵的對象 零號特警

開罵者：暗黑戰士　JOHN

為何該罵的來龍去脈：





我知道這是一套韓文遊戲，也知道翻譯成中文很不容易，但是你們代理公司的翻譯是從非洲請來的嗎？好好的內容翻的一片凌亂，主角們的名字無法統一（如：「格嚴」又叫作「琴」，「銀幻」偶而被稱作「嚴知大人」等等），連對話框的對象和說話內容都對不上，更不用說錯字一大堆了。玩完這個遊戲後，我「大概」知道遊戲劇情為何，為什麼說「大概」呢？如果遊戲沒有附上一本相關漫畫本，整個劇情從一開始就是一團亂，雖然有說明手冊，一樣！錯誤連連！從序章開始，動畫有韓文配音卻沒有任何中文說明，只能「鴨子聽雷」等動畫跑完，連千辛萬苦破關後，主角們的結局也十分模糊(沒有確切的說明，只能用猜的)，最令人不解 的是——這個GAME到底和「特警」有什麼關係？翻成「零子機甲」還比較能懂。 是的，我真的明白這套遊戲是韓國貨，所以對於遊戲過時的回合制戰鬥系統與看不太懂的ZERO漫畫劇情不忍苛責，但這套遊戲使我明白一個真理：我們可以一窩瘋哈韓，但是千萬不要和「錢」過不去！！



魔王的眉批：

這是在搞什麼鬼啊，韓文能力這樣不好，也敢作遊戲代理工作，最後文字定稿也該請個人來修飾修飾吧，不要辜負人家國外原來的好遊戲，我們只能看看下次會不會“熟能生巧”，不過我們願意嘗試下次嗎……，賞　、　。



智冠科技

TEL:080-741009 FAX:(07)815-1992
http://www.soft-world.com/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
至高無上	角色扮演	11月	599元
第一次親密接觸	角色扮演	11月	未定
新蜀山劍俠外傳紫青劫	角色扮演	11月	未定
模擬百貨	益智模擬	12月	未定
美人魚的季節	冒險	12月	699元
[illegible]	角色扮演	12月	未定
大富翁世界之旅2	益智	12月	299元
遊戲輕鬆打2	益智	12月	299元
神魔決	角色扮演	11月	未定
最初幻想	角色扮演	12月	未定
迷之寵物	養成	12月	未定
皇城爭霸大富翁	益智	12月	未定
巴洛公主	角色扮演	12月	599元
戀戀情深	模擬養成	12月	599元
三國群英傳3	戰略	12月	699元

光譜資訊

TEL:(02)8369-3777 FAX:(02)8369-3788
http://www.ttime.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
B17飛行堡壘(B-17 FlyingFortress	模擬	12月	790元
模擬樂園2002 (RollerCoasterTycoon)	模擬	12月	600元
富甲天下3	益智	12月	未定

旭力亞有限公司

TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486
http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
馬場大亨Online	角色養成	12月	未定
時空俠影	角色扮演	12月	未定
超時空之翼	動作角色扮演	2002年1月	未定
咸蛋超人之戰略遊戲	角色扮演	2002年1月	未定
夢之國(Dream Country)	角色扮演	2002年1月	未定
釣魚王	模擬釣魚	2002年2月	未定
超神Z	角色格鬥	2002年2月	未定

松崗休閒軟體

TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454
http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
神遊威尼斯(Venice)	網路連線	11月	990元
傭兵戰場白金版 (soldier of FortunePlatinum Edition)	動作射擊	11月	1080元
印加帝國中文版 (Theocracy)	即時戰略	11月	750元
Z字特攻隊 (Z: Steel Soldiers)	即時戰略	11月	1080元
蜘蛛人 (Spider Man)	動作	12月	900元
急速四驅車 (Stung GP)	競速	12月	399元
餅乾夢工坊 (Cookey Shop)	經營	12月	650元
世紀爭霸 (Empire Earth)	即時戰略	12月	1350元
精兵悍將之謀海殺機 (Rogue Spear: Black Thron)	動作射擊	12月	990元
重返德軍總部 (Return to Castle wolfenstein)	動作射擊	12月	1280元
星霧物語 (Arcturus)	角色扮演	2002年1月	未定

第三波資訊

TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656
http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
模擬星城 Star Topia)	模擬	11月	1190元
光芒之池	角色扮演	11月	1190元
傲世三國 赤壁之戰	即時戰略	11月	599元
魔鬼戰將2(Commandos 2)中文版	即時戰略	12月	1190元
三國趙雲傳	動作角色扮演	12月	699元
動物園大亨	模擬	12月	1190元
炎舞傳	戰略角色扮演	12月	未定
幻世錄2	戰略角色扮演	2002年1月	未定
三[illegible]海盜[illegible]2	即時戰略	2002年1月	未定
聖女之歌	即時戰略	2002年1月	未定

華義國際

TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1196
http://www.wael.net/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
巫術8	角色扮演	12月	未定
蛙界轟炸機	射擊	12月	未定

明日工作室

TEL:(02)2570-7095 FAX: (02)2579-4562
http://www.cartoonfree.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
虛擬人生外傳・修羅戰紀	策略	12月	399元
台北珈琲館	經營養成	12月	未定
ㄇㄝ組派派對	養成	2002年1月	未定

英特衛多媒體

TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707
http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
魔法亂世紀 (Art of Magic)	即時戰略	11月	未定
天命傳奇 (Legend)	冒險	11月	未定
殺出重圍 (Codename Outbreak)	動作	11月	未定
風之翼 (Mega Race III)	競速	12月	未定
怒海霸將 (Aquanox)	動作射擊	12月	未定
無盡的任務資料片: 暗影女神 (Ever Quest: Shadow of Luclin)	角色扮演	12月	未定
末日黎明 (End of Twilight)	角色扮演	12月	未定
決戰星球 (R.I.M.)	回合戰略	2002年1月	未定
情聖遊俠—卡沙諾瓦 (Casanova)	動作	2002年1月	未定

昱泉國際

TEL:(02)8226-5677 FAX(02)8226-5611
http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
笑傲江湖之五嶽盟誓	角色扮演	12月	未定
小李飛刀	角色扮演	2002年2月	未定

優邦數位科技

TEL：(02)2268-3321 FAX・(02)2269-2718

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
三國之星海風雲2	即時戰略	2002年1月	890元

大宇資訊

TEL:(02)8226-5677 FAX(02)8226-5611
http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
文明帝國III	模擬	12月	890元
哥薩克 征服與榮耀	即時戰略	12月	1080元
霸王別姬	角色扮演	12月	620元
至尊麻將3	益智	12月	550元
大富翁5 PLUS 忍太郎之奪寶奇謀	益智	12月	未定
魔幻騎士	戰略	12月	未定
天使演唱會	益智	12月	未定
魔武爭霸	戰略	2002年 月	未定
雙面觸旦	動作冒險	2002年1月	未定
指揮星	戰略	2002年1月	未定
危城之戰	即時戰略	2002年1月	未定

台灣帝技藍如

TEL:(02)2962-7425
http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
美人魚的季節	冒險	12月	699元
[illegible]	角色扮演	12月	699元
[illegible]	角色扮演	2002年2月	未定

會宇多媒體

TEL:(02)2367-0168 FAX:(02)2367-8959
http://www.smec.com.tw/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
亂世霸主	[illegible]	11月	780元
[illegible]	賽車	11月	599元
龍娘英雄傳	[illegible]	12月	780元
[illegible]	[illegible]	2002年	780元
冒險奇譚2	[illegible]	2002年	980元

藍海豚科技

TEL:(02)2746-6561
FAX:(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
遊戲輕鬆打 2	益智	12月	399元
超級酒吧	策略經營	未定	未定

美商藝電

TEL:(02)2739-1937 FAX:(02)2739-6818
http://www.ea.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
星際大戰 決戰星球	動作射擊	12月	1090元
善與惡之神獸島 資料片	策略	12月	790元
榮譽勳章 反攻諾曼第 (Medal of Honor Allied Assault)	射擊	2002年	未定
終極動員令之叛國者 C&C Renegade	動作射擊	2002年	未定
席德邁爾之模擬高爾夫 (Sid Meiers Sim Golf)	運動	2002年	未定
帝國新世紀 Anno 1503	策略	2002年	未定

宇峻科技

TEL:(02)8226-9989 FAX (02) 8226-9918
http://www.uj.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
大富翁世界之旅二	益智	12月	[illegible]元

伊思麗國際

TEL (03)3569559 FAX (03) 3175461

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
官能教習真人版	養成	11月	399元
H神探	養成角色	11月	299元
絕色影音系列二	休閒	12月	199元

數位玩具和仲科技

TEL:(02)2552-3870
FAX:(02)2559-4355

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
聖戰傳說2	動作冒險	11月	未定
魔王大富翁	益智	12月	未定

捷友資訊

TEL:(02)2528-8098 FAX:(02)2528-8268
http://www.apexsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
敬空軍龍甜雲傳	戰略角色	2002年1月	599元

Gameone智傲集團有限公司

TEL：(02) 2389-2007
FAX：(02) 2389-1992
http：www.gameone.com

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
三國群英傳之臥龍與鳳雛	角色扮演	12月	未定
夢幻求對戰	益智	12月	未定
古龍群俠傳	線上角色扮演	12月	未定

新瑞獅多媒體

TEL (02) 23928806

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
霸王別姬	角色扮演	11月	650元
西遊鎮魔曲	角色扮演	2002年1月	699元
花鼓離驚魂	益智	2002年2月	699元

弘煜科技

TEL (04)2322-2886
FAX (04)2322-2971

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
露卡的魔獸教室	角色扮演	11月	未定
炎龍傳	戰略	12月	未定

英寶格股份有限公司

TEL：(02)27170777 FAX：(02) 2545-6060
http://www.infogrames.com

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
模擬樂園 [illegible]	模擬	12月	未定
文明帝國 [illegible]	[illegible]	12月	未定
王牌敢死隊資料片 (Desperados expansion disk)	小組策略	12月	未定

風雷時代

TEL (02) 25231805

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
霸王別姬	角色扮演	11月	未定
反 三國志	角色扮演	12月	未定
聖女之歌	角色扮演	2002年1月	未定

華彩軟體

TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2375-5283
http://softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
海商王貿易中文版	模擬	11月	未定
全民槍手 (Unrenched)	飛行模擬	12月	未定

臺灣光榮

TEL：(02)23450020 FAX：(02) 23450122

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
太閤立志傳中文版	角色養成	12月	未定



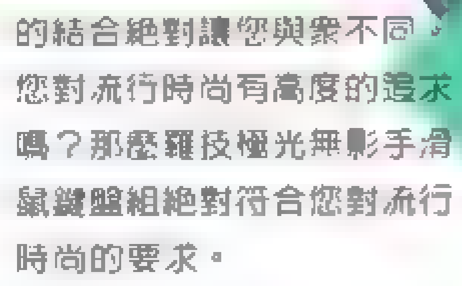
羅技極光無影手 滑鼠鍵盤組

作者／米蟲

羅技電子一向致力於電腦週邊產品的開發，以高品質與領先的技術獨領風騷，成為該領域的領導廠商。羅技電子結合先進的光學技術與無線科技，推出了新一代的極光無影手。使用了「雲風阻流線造型、無線自由舒暢快意」來為本產品做註解，可說是相當的貼切，連歐茲都心動的產品，您一定不能錯過。

產品

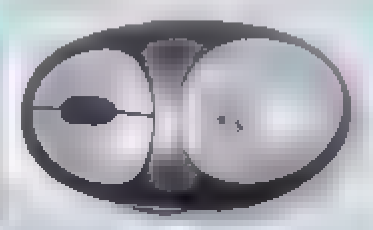
羅技極光無影手採用了無線電傳輸科技，搭配高科技的光學滑鼠與強大功能的鍵盤，可說是化不可能為可能。造型上的設計，現代感加上完美的曲線，可說是無懈可擊，搭配專屬的iTouch、iNAV、與強大的滑鼠設定程式，這樣的結合絕對讓您與衆不同，您對流行時尚有高度的追求嗎？那麼羅技極光無影手滑鼠鍵盤組絕對符合您對流行時尚的要求。



無線



滑鼠造型採用人體工學來設計，使用起來給您絕對不同的舒適感，為了更接近掌型所以只適用右手，在側邊還增加一按鍵。



完美的滑鼠曲線，加上現代感十足的配色，整體表現散發出羅技獨特的風格。



電池安裝位置與一般滑鼠不同，採橫式配置，可以使用一般常見的3號電池。



接收器與整體造型相搭配，相當小巧外型特殊，鍵盤部分採用PS/2接頭，而滑鼠部分則採用較便利的USB，廠商還附上了USB轉PS/2的轉接頭。

無線鍵盤



使用時需安裝四顆 3 號電池，搭配省電技術可以使用 3 個月以上。

附上可拆式手腕墊，與鍵盤外型搭配，形成最舒適的角度，長時間使用電腦也不必擔心會對手腕造成傷害。

獨創的 iNAV 功能，可說是上網時最便利的幫手，搭配上滑鼠讓您上網無往不利。

鍵盤外型大膽的使用大量的曲線，加上與滑鼠同系列的配色，與滑鼠能說是最為契合的兄弟。

模仿家庭音響的多媒體播放功能鍵，搭配 iTouch 可以自動偵測多種多媒體播放軟體配合使用。

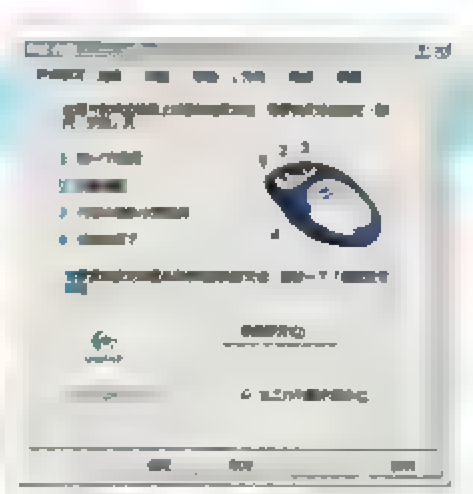
左右兩側上方的專屬Internet按鍵，讓你輕鬆開啟特定喜好的網站或應用程式。

軟體設定

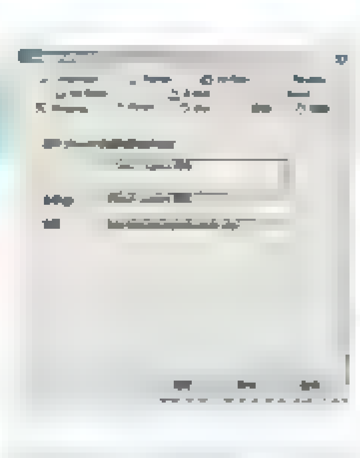




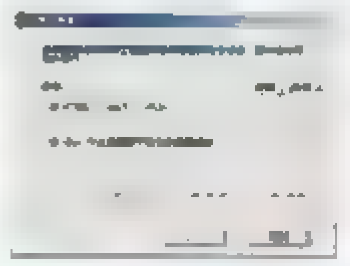
所附贈的光碟驅動軟體與說明書



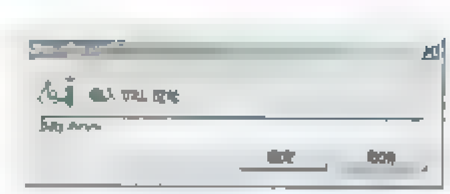
功能強大的滑鼠設定軟體，可以自動偵測滑鼠種類，並可得知電池使用情形。



鍵盤的好幫手－iTouch，可以自行設定鍵盤上左右兩側的上網快捷鍵與iNAV等特殊功能。



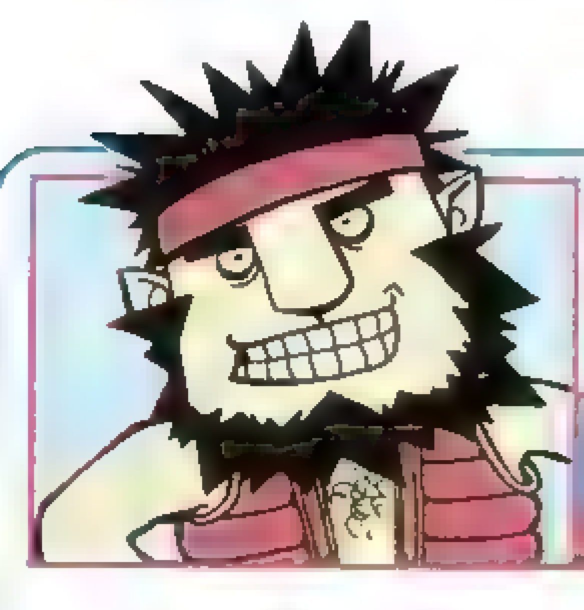
獨家的訊號加密安全模式，避免訊號干擾並可確保資料安全。





iNAV功能，按下鍵盤上GO鍵即可在此輸入網址，並可利用鍵盤上的滾輪與返回鍵來輔助上網。

發燒新品



完整的 5.1 娛樂喇叭系統

Inspire 5.1 Digital 5700

十月三十日，2001 -Creative (NASDAQ: CREAF)，個人電腦及網際網路世界中數位娛樂產品的領導者，發布了Creative Inspire0 5.1 Digital 5700，Creative Inspire系列喇叭的旗艦機種。Inspire 5.1 Digital 5700 乃是全方位的音樂聆聽系統包括四組衛星喇叭，一組中置喇叭，全新設計的Creative SLAM木質低音喇叭，解碼擴大器，以及遙控器。包含解碼功能的擴大器同時具備DTS以及Dolby Digital雙解碼能力，讓您在欣賞具有DTS或Dolby Digital音效的電影時可以體驗分離的六聲道電影聲音特效。擁有Sound Blaster 5.1音效卡的使用者透過六聲道的Digital DIN連接Inspire 5.1 Digital 5700時也同時可以體驗精確的數位環繞音效。Inspire 5.1 Digital 5700特殊的設計除了提供可沉浸於電影欣賞、遊戲享樂，及音樂聆聽的多聲道環繞體驗外，Inspire 5.1 Digital 5700也提供了適用各種裝置的連接介面，可輕易的連接PC、DVD/CD播放機以及家用電視遊樂器如Sony的PlayStation2。





A4TECH產品介紹(2)

雙飛燕系列滑鼠、搖桿

作者／米蟲



延續上期本次為各位讀者再介紹同屬於伍佰科技所推出的產品，本次包含數款採用無線科技的滑鼠，與兩款相當高品質的搖桿。相信大家對伍佰科技所採用的專利無聲滾輪與快活林軟體留下深刻的映像，那麼本期的產品相信會打動您的心，激發您的購買慾望。

紅外線　無線電

紅外線是目前最常應用於電腦週邊的科技，由鍵盤滑鼠到列表機都可以看到使用紅外線的產品，但是受限於紅外線接收器與發訊器有方向性且無法迴避障礙物，容易有接收不到訊號的情形。而無線電克服紅外線的缺陷，送出的訊號無方向性且可以穿透障礙物，礙於技術上的問題，先前並不常見相關產品直到近年來才有廠商推出。

雙飛燕

用紅外線讓您免除了線的糾纏，使用獨家的雙無聲滾輪搭配功能強悍的快活林軟體，更重要的是價錢相當符合您我的要求。套上該公司網站上的話，無線無煩惱，不貴又好用，無線真自由。

以深藍色為底加上鐵灰色的點綴，給人相當強眼的感覺。符合人體工學的設計，與對稱的造型，左手右手都適用。

滑鼠前端為發訊器，專利的雙發光晶體將發送角度提升至160度，幾乎沒有死角可言。



採用PS/2的紅外線接收器，小巧是它最好的代名詞，紫色的外型相當特立獨行。



產品外包裝

接收器下方貼心的加上魔鬼粘，讓您可以妥善固定接收器，讓您想貼哪裡就貼哪裡。

雙飛燕

採用無線電技術的高科技滑鼠，無論造型或是功能都屬上乘之作。特別注意該系列分為單滾輪3D與雙滾輪4D(型號RFW-25/RFSW-25)，功能上的差異可是與價格成正比，選購時請特別注意。



鼠狀元4D為雙滾輪的產品，其餘的部分皆與3D相同。



相當熟悉的外型設計，沒錯與上款產品相同，僅為單滾輪鼠狀元3D。



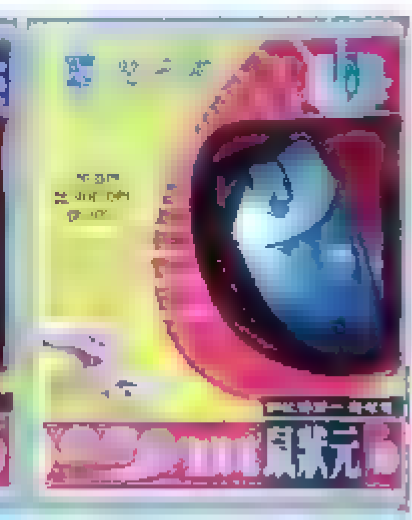
滑鼠底部為電池安裝處，由於位於尾端空間較小，採用四號的AAA電池兩顆。



接收器採用PS/2接頭，1 4圓的外型相當討喜且大小適中，易道選擇黑鱉雙色接頭，使用方便不易混淆。



無線電鼠狀元單滾輪 3D



無線電鼠狀元雙滾輪 4D



自動修眠功能使本產品省電功能一流，獲得國外雜誌測試第一名。

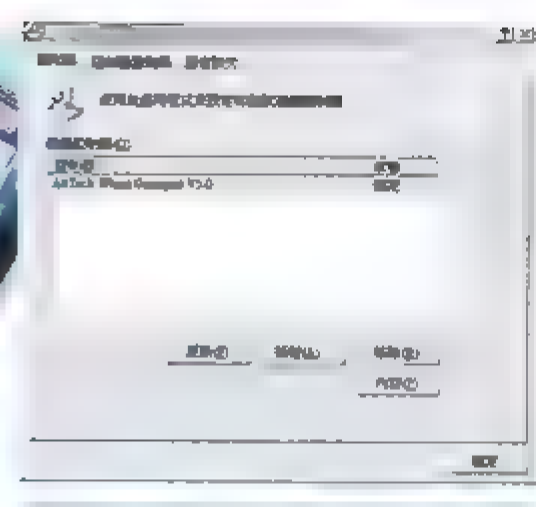
格鬥悍將

造型相當特殊的一款搖桿，高達八顆按鈕，加上兩顆連發鍵與作為獨特的烽火狂輪設計，您喜歡玩射擊遊戲嗎？您按到手指頭破皮流血了嗎？那麼您需要一個像這樣功能獨特的搖桿。


使用了一般常見的GamePort接頭，適用於各式電腦。


乍看之下讓人以為前端似乎相當的重，但是後端巧妙的設計，讓使用者完全不會有不舒服的感覺。

附贈的驅動程式可以幫您自動安裝好搖桿，您只需在重開機後矯正搖桿。


驅動程式會自動在遊戲選項中新增搖桿。


獨特的烽火狂輪設計，以滾輪代替使用者連按的動作，而且可以自行切換使用A、B、C、D設定鍵連按。

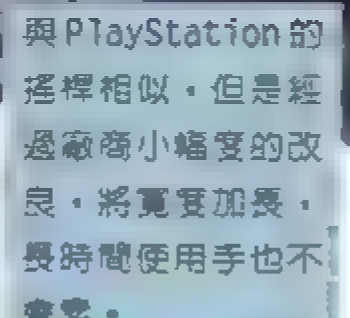

平滑的八方向控制使用其來相當流暢，加上高達A鍵與A、B連發鍵的設計，絕對滿足您的需求。



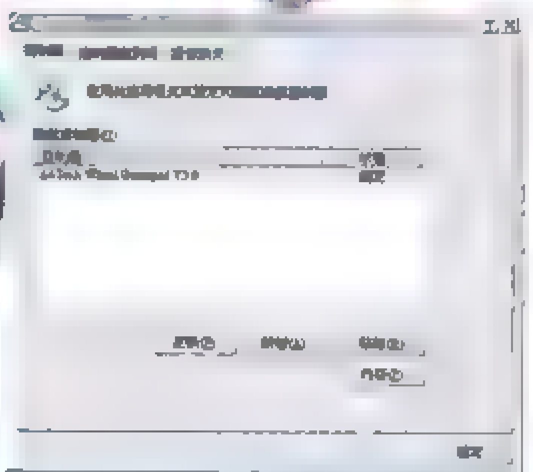
格鬥尖兵

與Play Station搖桿相似的外型，絕對舒適的操縱感，八顆按鍵的設計，加上了高達四顆的連發鍵，如果您需要一款平凡卻帶點不同的搖桿，那麼找它就對了。


與格鬥悍將一樣採用普通的GamePort插頭。

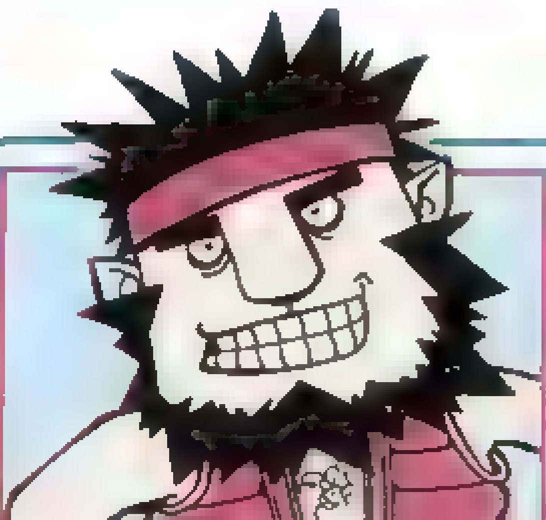

與PlayStation的搖桿相似，但是經過廠商小幅度的改良，將寬度加長，長時間使用手也不會累。


所附的驅動程式磁片雖然不如格鬥悍將般加上精美印刷，但也是能建立搖桿裝置。


驅動程式會自動在遊戲選項中新增好搖桿，使用者只需替搖桿進行矯正。


高達四顆連發鍵的設計，有別於一般普通型搖桿。


由側面可知該手把融入人體工學的概念，S型的弧度讓您握起來倍感舒適。

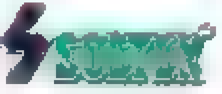


發燒新品

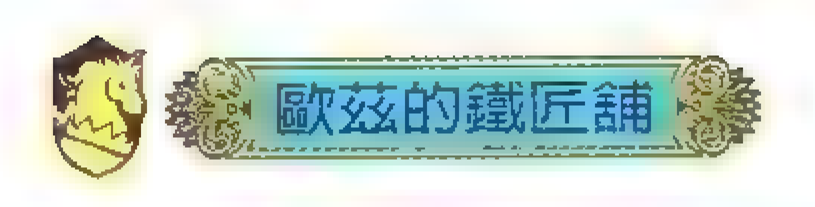
偉格推出首款SiS 645晶片組主機板 SL-85DRS

偉格科技 [illegible] 02-2642-9060 網址：www.soltek.com.tw

SL-85DRS是偉格科技首款採用 SiS 645 晶片組的主機板，也是偉格第一款為Pentium 4處理器所設計，支援 DDR 333/266 的 Socket-478 平台。 SL-85DRS支援DDR 333記憶體模組，最高可提供2.7GB/s的頻寬，符合Pentium 4處理器的高頻寬需求，並能徹底發揮Pentium 4 系統效能。除了支援DDR333外，SL-85DRS配備了六組PCI，一組AGP擴充槽，並且提供了Ultra ATA-100/66的傳輸協定，以及內建音效功能。另外，偉格為玩家提供的紅色風暴超頻、BIOS 外頻設定、BIOS 核心電壓設定、記憶體電壓調整等諸多超頻功能，仍然保留在這款為玩家設計的主機板上。隨板附贈的趨勢科技 PC-cillin 2000，PowerQuest Drive Image，PowerQuest PartitionMagic和東石資訊Virtual Drive超值軟體組合，更讓玩家擁有超值的享受。







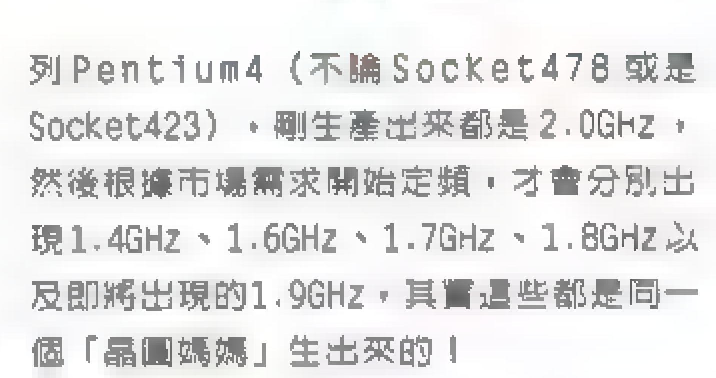
Pentium 4 Socket 478 主機板炫風登場

作者／莫凡



Pentium 4 i845

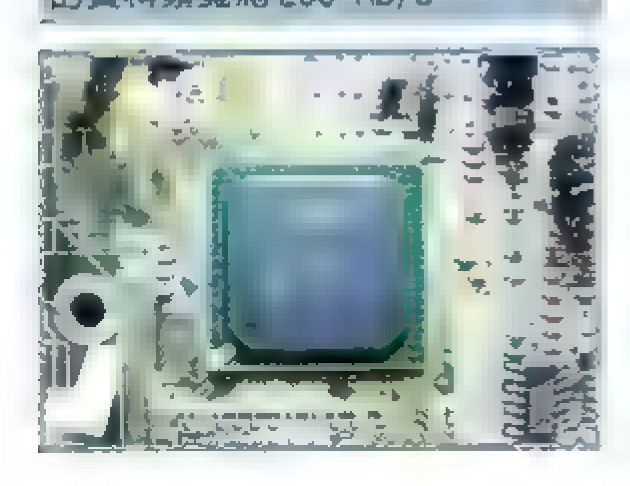
支援Pentium 4 Socket 478 CPU的晶片組其實蠻多的，但是說要正式Intel血統且效能不差，莫過於i845晶片組。i845是由記憶體控制晶片RG82845（MCH）與I/O輸入輸出晶片FW82801BA（ICH2）組成，由於Pentium 4的NetBurst架構最初就是以高速記憶體頻寬為前提下設計的，不過i845所能支援的記憶體頻率只有100/133MHz可以選擇，而記憶體頻寬也由原來i850支援的3.2GB/s大幅降低為1.066GB/s，就相當於i815晶片的規格，不過原本i845要打的就是低價市場，Intel在高效能市場中，仍推薦用戶使用支援Rambus記憶體的i850產品。至於這次的測試，我們當然使用的是外觀與10元硬幣沒多大差別的Socket 478 Pentium 4（研發代號Northwood），仔細一看，就好像把Socket 423 Pentium4旁邊綠色的部分切掉一般的大小，雖然面積縮小，但是針腳卻是增多到478Pin，在一小塊的面積中間，顯得密密麻麻，安裝上得特別的小心！其實Intel目前全系


列Pentium4（不論Socket478或是Socket423），剛生產出來都是2.0GHz，然後根據市場需求開始定頻，才會分別出現1.4GHz、1.6GHz、1.7GHz、1.8GHz以及即將出現的1.9GHz，其實這些都是同一個「晶圓媽媽」生出來的！

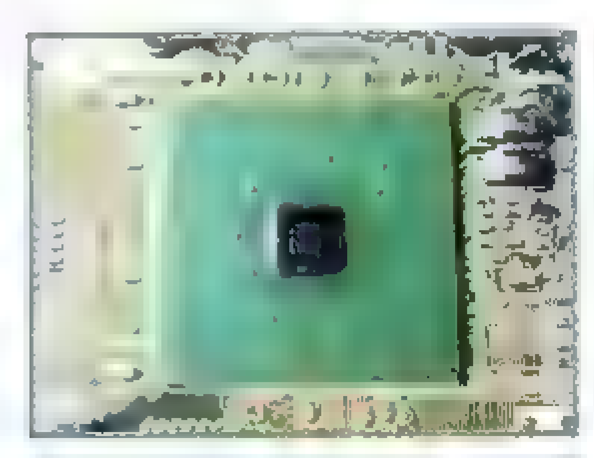


Intel i845晶片組詳細架構圖，可從其中發現i845搭配的是SDRAM，而不是Intel大力捧吹的Rambus。

ICH2晶片則採用了BGA封裝，負責I/O輸入輸出功能，也就是前i815所使用的ICH2，與MCH之間的資料頻寬為266 MB/s。



這就是新一代的Socket 478的Pentium 4插槽，其實Socket 478的P4就等於原本Socket 423 P4上面方方的那一塊大小，兩顆效能其實差不多，不過現在要買P4，當然要買有前景的Socket 478 Pentium 4。



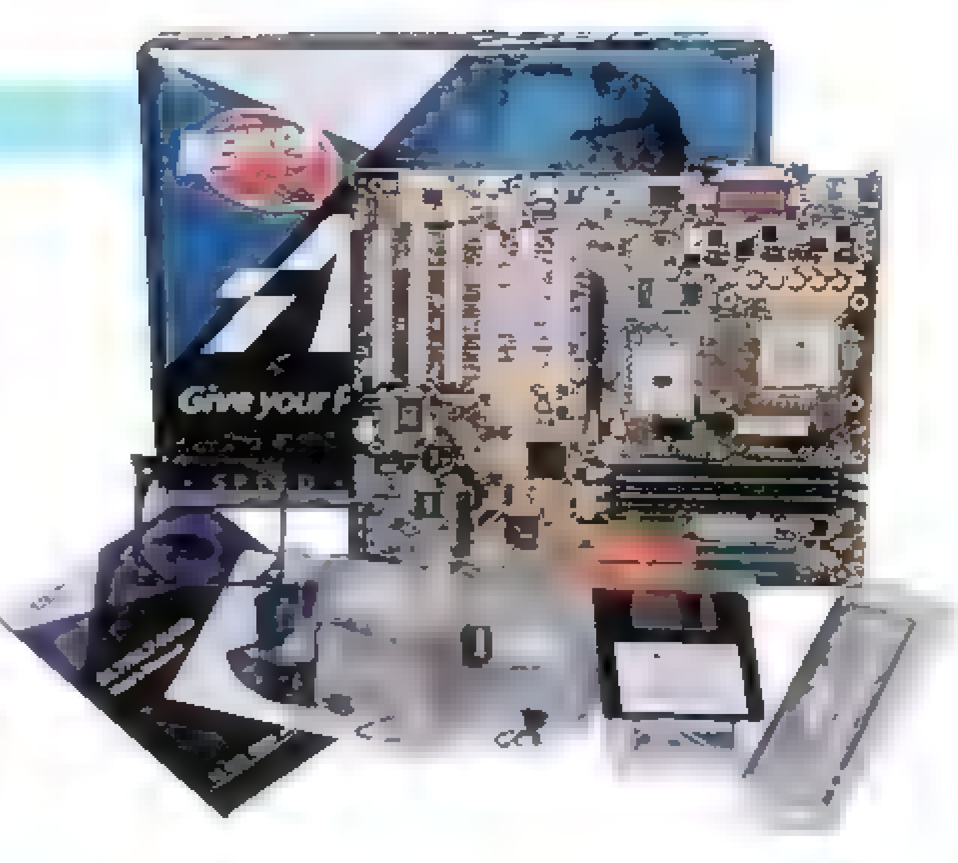
i845晶片組的北橋MCH晶片，採用了FC-PGA封裝（很像Pentium III），最高可安裝3GB的PC133 SDRAM（比i850晶片組支援的2GB還多），並採用了記憶體非同步的工作模式。

MCH上清楚打印RG82845的字樣



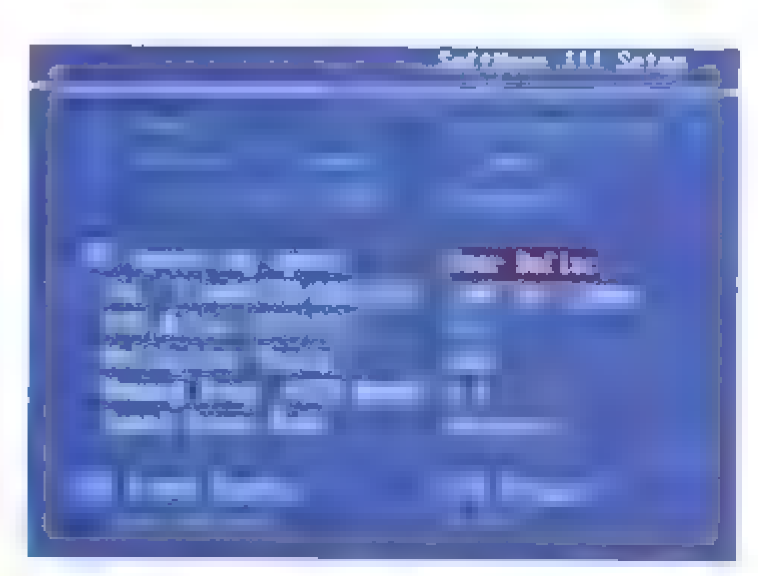
陞技

陞技BL7主機板具備1xAGP、6PCI、1xCNR與3組DIMM SDRAM插槽，最高可支援到1GB的主記憶體，四個IDE介面含RAID功能，內建AC'97 Codec，並直接提供了3個USB介面，當然陞技的SoftMenuIII也是不可少的(外頻最高可調整到250MHz，而且是線性超頻哩)！除此之外，BIOS還支援AWARD整合防毒保護軟體，如果有網路的需求，BL7還有可選的Intel 82562 10/100Mb網路介面，可供選購升級之用。比較有趣的是，音效部分的外接接頭是採直立式，與傳統的橫躺式有所不同，不過各位在安裝時倒不必緊張擋板不合，因為陞技也隨和地附贈特殊擋板一片喔！主機板上直接提供了開關機和重置電腦的兩個小按鈕，不必費力去尋找一般主板的相關針腳，而且還有一組Debug燈號（AC2001），對測試非常方便。

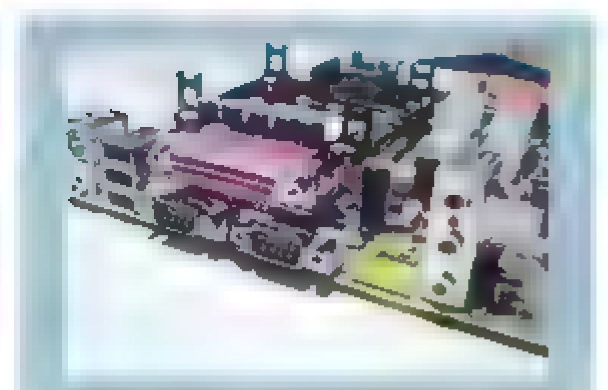


CPU	Pentium 4 Socket 478 2.0GHz
Main Board	陞技 ABIT-BL7 RAID
VGA	麗台 Geforce2 MX400 32MB
RAM	Kingmax 256MB PC150 SDRAM
HDD	IBM DTLA-307030 30GB ATA/100 7200rpm
System	Windows ME + DirectX 8.0a
VGA Setting	1024*768*16bit@75Hz
CPU 外頻支援	100MHz~250MHz
CPU 倍頻支援	8X~23X
CPU 電壓支援	1.90V~2.20V

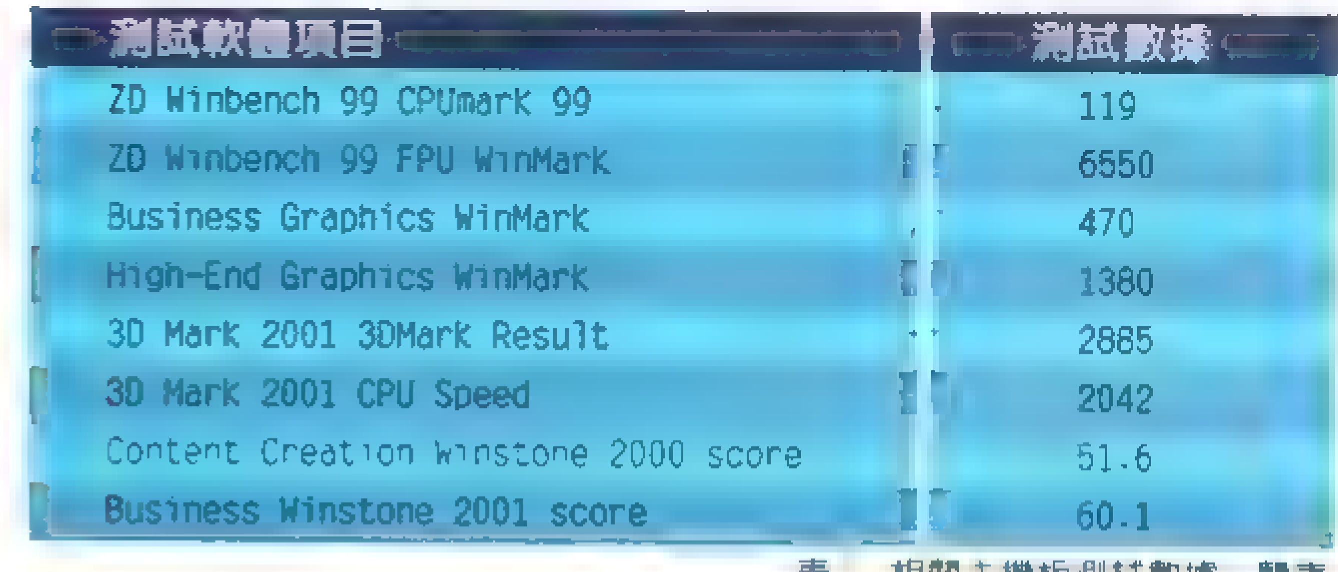
表一 主機板規格與測試平台列表



BIOS中，陞技SoftMenuIII的CPU頻率、電壓等設定畫面。



很特殊的直立式音效輸出入接頭設計，同時也提供多達三組的USB插槽，另外，還有預留LAN的空間可供使用者升級。



測試軟體項目	測試數據
ZD Winbench 99 CPUmark 99	119
ZD Winbench 99 FPU WinMark	6550
Business Graphics WinMark	470
High-End Graphics WinMark	1380
3D Mark 2001 3DMark Result	2885
3D Mark 2001 CPU Speed	2042
Content Creation Winstone 2000 score	51.6
Business Winstone 2001 score	60.1

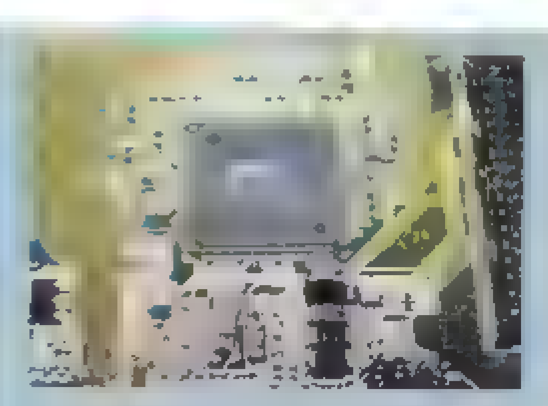
表二 相關主機板測試數據一覽表



主機板上直接提供Power On與Reset的兩個小Button，而且還加了個Debug的燈號，基本上已經把除錯卡的功能放進來，對於測試主機板的媒體或是自個安裝出現問題的使用者來說，真的很方便！



天ㄚ！容量竟然高達3300μF的超級巨無霸电質電容，而且一次還九個排排站好，還要系統不穩定還真難哩！



內建RAID功能全靠這一顆HighPoint HPT370A IDE RAID控制晶片，如果你對陞技的主機板有概念的話，你應該也曉得幾乎陞技都是用HighPoint來跑RAID的。

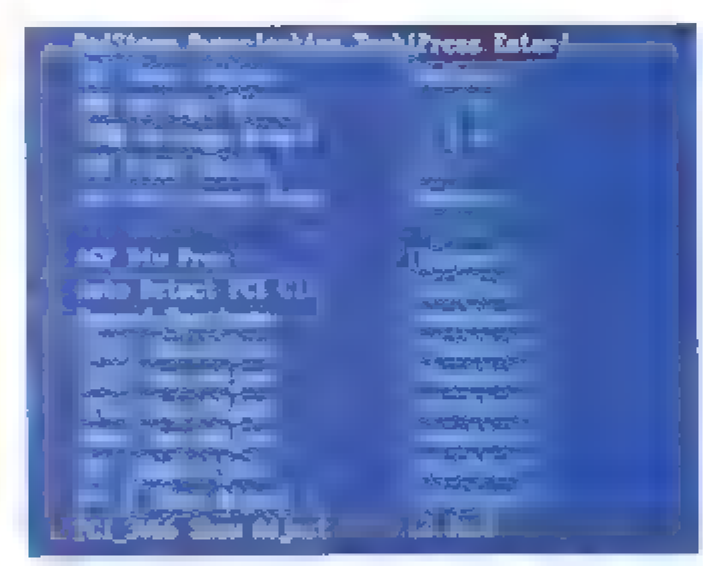
偉格

偉格SL 85SD+主機板採用紅色PCB設計，在音頻部分它捨棄了AC97'音效卡，改為採用Creative的CT5880晶片，無論是在提高音頻性能或是降低CPU佔用率方面都很有很好的幫助。CPU頻率設定則採用BIOS調整，可以做到線性超頻，CPU核心電壓可以每0.025伏特為一微調，從1.100伏特調至1.850伏特，記憶體電壓能以0.1伏特為一微調，最高調至3.6伏特，連AGP電壓也可以調整，所以要玩超頻VGA的人可得注意喔！除此之外，SL-85SD+內建Promise的PDC20265R IDE RAID控制晶片，可額外提供兩個ATA100介面及Raid磁碟陣列功能。 其實從測試數據來看，Pentium 4+i845+PC133 SDRAM的系統整體性能還可以讓人接受，不過與Pentium 4+i850+RDRAM的系統相比，效能還是稍稍落後，但也符合兩者在價格和定位上的差別，其實還蠻適合大家選購的。



CPU	Pentium 4 Socket 478 2.0GHz
Main Board	偉格 SL-85SD+
VGA	麗台 Geforce2 MX400 32MB
RAM	Kingmax 256MB PC150 SDRAM
HDD	IBM DTLA-307030 30GB ATA/100 7200rpm
System	Windows ME + DirectX 8.0a
VGA Setting	1024*768*16bit@75Hz
CPU 外頻支援	100MHz / 133MHz (BIOS 可微調)
CPU 倍頻支援	8X~23X
CPU 電壓支援	1.10V~1.85V

表三 主機板規格與測試平台列表

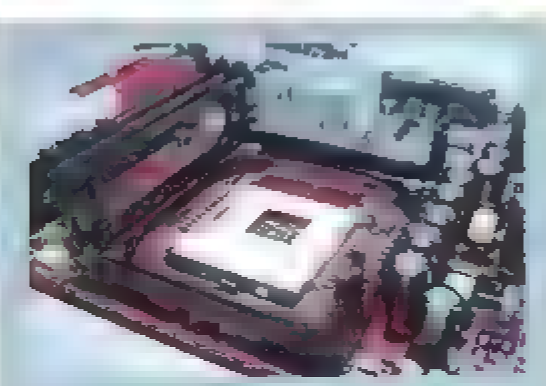


偉格SL-85SD+的BIOS中，CPU頻率、電壓等設定畫面。

測試軟體項目	測試數據
ZD Winbench 99 CPUmark 99	115
ZD Winbench 99 FPU WinMark	6380
Business Graphics WinMark	455
High-End Graphics WinMark	1290
3D Mark 2001 3DMark Result	2798
3D Mark 2001 CPU Speed	2011
Content Creation Winstone 2000 score	50.1
Business Winstone 2001 score	58.9

表四 相關主機板測試數據一覽表

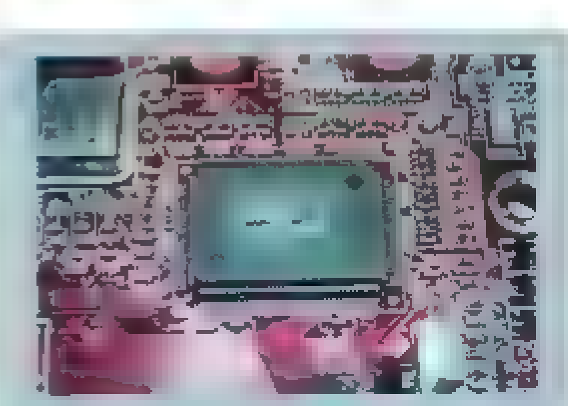
雖然SL-85SD+內建Creative CT5880的音效晶片，但是我們仍可看到AC'97 Codec焊在主機板上頭。



偉格SL-85SD+已經把安裝風扇的塑膠架子給固定在主機板上了，這樣一來，你要裝風扇就不是很麻煩的一件事情，不過還是得小心些！



總共有12個高於2200μF的坦質電容環繞在Socket 478的插槽四周，主機板用料相當的實在。



至於偉格SL-85SD+用的RAID晶片，則是Promise的PDC20265R IDE RAID控制晶片，與陞技所採用的HighPoint產生好玩的對比！不過筆者認為Promise不論在穩定度或是相容性都比HighPoint好一些些。

微軟無線閃靈鯊

作者／OZ



在各式各樣的無線滑鼠相繼推出之際，微軟亦不落人後的推出了一款結合光學與無線電技術的滑鼠--微軟無線閃靈鯊。此次使用微軟最新的IntelliEye專利光學技術，每秒可捕捉無可匹敵的6,000個影像，成為最流暢、最精準、也最快速的滑鼠。無線電波的傳輸方式，收訊器的距離最遠可達6英呎(1.8公尺左右)，接收器只要是擺在這範圍內，就算是看不到接收器，也都能感應到滑鼠發出的訊號。突破性的省電科技，讓配備了2顆AA電池的滑鼠，用電量可達數月之久。想換個e世代的滑鼠嗎？微軟無線閃靈鯊，絕對是值得讓你心動的產品。

微軟 閃靈鯊





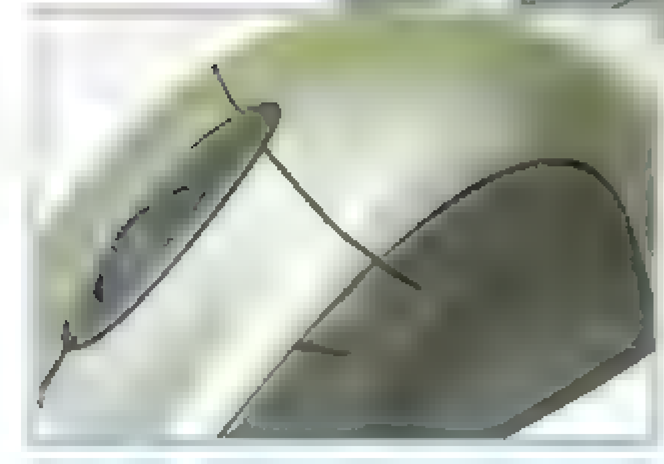
滑鼠與接收器。透過USB與電腦連接，若您是使用配有USB的MAC電腦，也可以使用這款滑鼠喔！



產品內容物

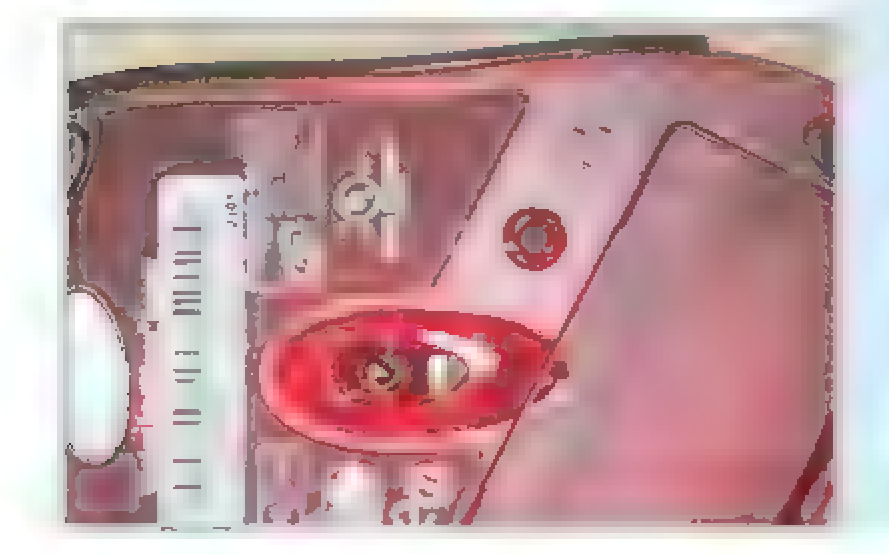


附贈了2顆AA電池供滑鼠使用



滑鼠整體看起來較大，也頗具重量。這是人體工學專家的傑作，讓你的手掌、手指能以最舒適的方式來控制滑鼠。

於滑鼠左側多設計了兩個按鍵，多達5個可程式設定的按鈕，讓你一點即用。



[illegible]科技：

1 [illegible] 滑鼠知道您何時在使用它，何時不在使用它

2 [illegible] --使用在較光亮的表面時，會變暗，以便節省電力。

3 [illegible] 當滑鼠被提起來時，滑鼠會自動進入低電壓模式，節省電力

另外，使用了兩種無線電頻道，使用者可以在中途切換頻道且完全不會斷訊。如果出現了干擾，可以按下滑鼠上的鈕切換到另一個頻道。


720度迴旋極速快感!!!
鼓舞遊客的動感神經!!!

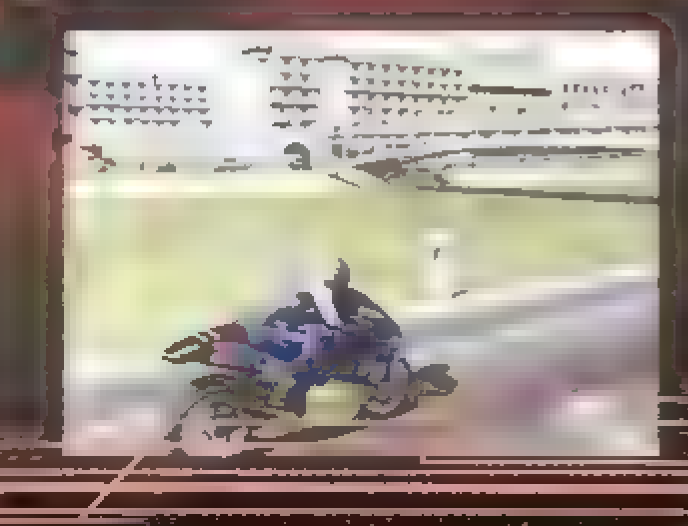

INFOGRAMES
Taiwan

摩托雷神 3

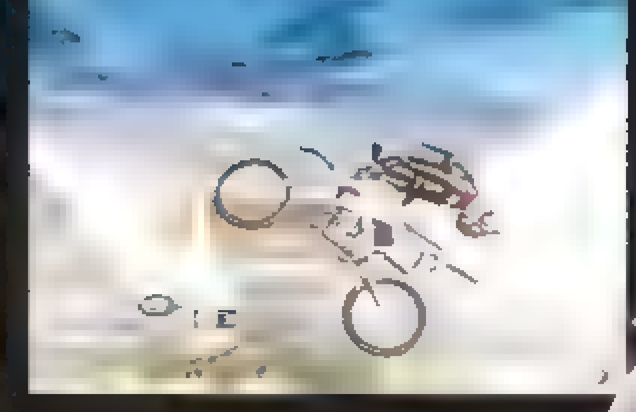
MOTORACER 3



重型機車、越野跑車網羅所有賽道













魔法哈利
Magic Henry
滑板特技高超的哈利不小心掉進充滿了狼人、
怪人、妖人肆虐的奇詭世界，正義感十足的他
要如何拯救這失衡亂序的地方，並找回12本
失竊的魔法書呢？
找回你的失落真情！
釋放你的赤子之心！
魔法小子戰場集合！
妖魔老怪趁早逃命！
魔法世界全3D真實化處理！
三種模式網路對戰功能！
可同時八人線上對決！
帶您進入魔法、搞怪的神秘天地
穿上你寬鬆的滑板褲，帶著你的魔法掃帚，加入他刺激夠勁的行列吧！
代理發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
http://智冠.TW
tomatosoft
番茄電腦



厚達320頁．製作精美．值得收藏
武林群俠傳
完全攻略本
10月20日全面上市
大受好評的天下第一傳奇，
幫你搞定！！
售價250元
【技　　藝】—技藝相關事件敘述、技藝指南、技藝書清單…等說明列表。
【朋　　友】—可結交朋友清單、朋友送禮清單…等說明列表。
【先期攻略】—年月大事紀、簡述初期洛陽城提昇悟性方法、七大類武功招式介紹、戀愛大全、養育寵物…等說明列表。
【攻略本文】—分地圖模式、養成模式完整攻略說明。
【武器裝備】—武器、護具、特殊道具…等說明列表。
【物品道具】—遊戲內所有物品詳細包括琴具、棋具、古代名畫、釣具、丹藥、被褥、古董、解謎物品、其他物品…等說明列表。
【煉製丹藥】—丹藥清單…等說明列表。
【附　　錄】—武林群俠傳相關訊息報導、拼圖解答…等。
請洽全省各大超商、3C賣場、連鎖書局、全省各電腦門市及
遊戲快遞購物網站 http://www.GameXpress.com.tw 選購！
攻略本製作發行 智冠科技股份有限公司
遊戲製作 河洛工作室



Sim Department Store
模擬百貨®
逛我的模擬百貨，過我的遊戲生活
Made inTaiwan
經濟不景氣！隨我開店去！
經營高人一等！搶錢不落人後！
本年度最適合男生陪女生一起玩的遊戲



WAEI
WGS
寵物轉生顯魅力
神秘魔法新傳奇
12月即將登場
全新完整包
超值好禮
49元
◆全新石器時代2.5版完整版光碟
◆精靈王傳說實用說明書
◆石器時代實用紀念書籤
◆恆春生態休閒農場500元住宿折扣券
石器時代2.5版
精靈王傳說
通行無阻包
有錢走遍天下無錢寸步難行
WGS300點+石幣10萬元+瞬移羽毛
+太陽神守護者+4大地圖完整說明
5大好禮讓您通行石器無阻礙
399元
◆WGS300點點數卡
◆石幣10萬元
◆四大村精靈羽毛（瞬移4大村）
◆太陽神守護者（不過敏）
◆2.5版光碟+說明書
◆4大地圖完整說明
★全新特色★
1.夢幻精靈寵物誕生 2.心愛寵物轉生的奧秘
3.全新寵物現身 4.神奇魔法功能 5.精靈的故鄉—天空之島
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222
天空之島
全新寵物現身
火系魔法